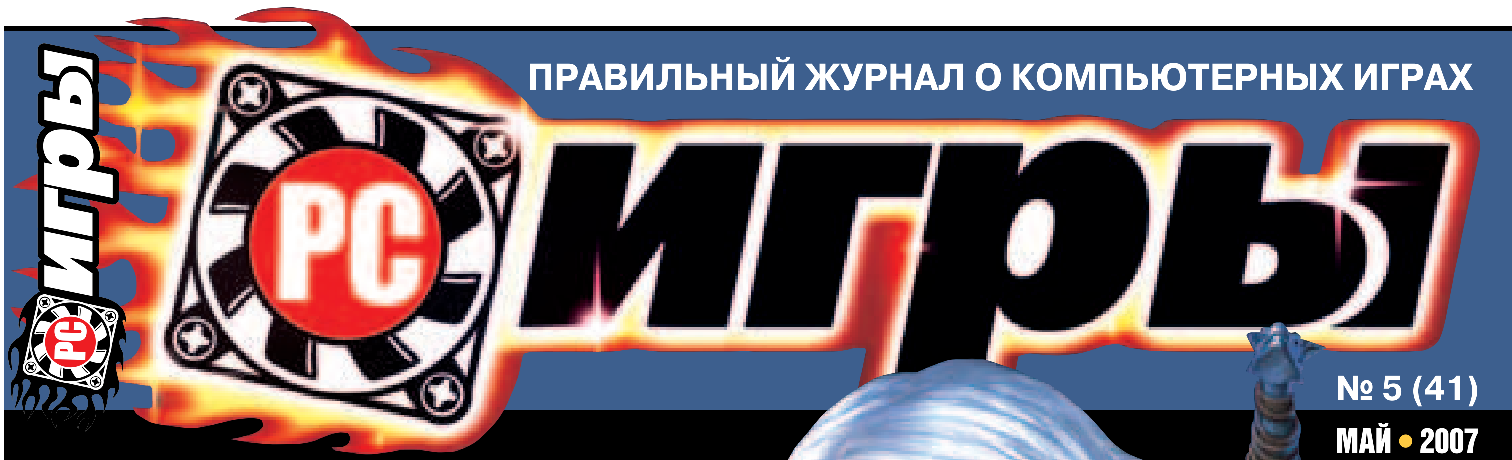




ИГРА МЕСЯЦА

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

КРУПНЕЙШИЕ ИГРОВЫЕ СОБЫТИЯ
E3, ECTS, GAMES CONVENTION И ДРУГИЕ

EMPIRE EARTH III
В ПОГОНЕ ЗА AGE OF EMPIRES

LEFT 4 DEAD
COUNTER-STRIKE С МУТАНТАМИ И ЗОМБИ

TES IV: SHIVERING ISLES
ОСТРОВА БЕЗУМИЯ

TEST DRIVE UNLIMITED
ИГРА, ЗАТКНУВШАЯ ЗА ПОЯС NFS

КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ
РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

КРИ 2007
ЗЕРКАЛО ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА



ВЕДЬМАК

НАКЛЕЙКИ
TMNT и «ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ»

ПОСТЕРЫ
«ВЕДЬМАК» и POC: AT WORLD'S END

RPG

Акелла

Silverfall





Волшебный мир Нельвё уже никогда небудет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.

- 8 самобытных рас на выбор
- Необычный и увлекательный сюжет
- У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием
- Прорва побочных квестов!
- От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
- Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
- Более 160 разношёрстных или вовсе чешуйчатых монстров
- Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...









PhysX by ageia



М.видео

ХИТ ZONA



Акелла



УРВАЛ, ВЫКИНУЛ – ПО-НОВОЙ

Выставочная часть нынешней **КРИ** не задалась: громких анонсов почти не было, стоящих проектов – раз-два и обчелся. Впрочем, кое в чем организаторы и игровые компании преуспели: вход для простых смертных ограничили, и давки в залах гостиницы «Космос» не наблюдалось. Я не против присутствия на подобного рода мероприятиях правильных геймеров – только «за», но беда в том, что их почему-то всегда меньше, чем тех, кого я называю «халявщиками». Последние самым непостижимым образом появляются на любых выставках, просачиваются через контроль без билета, сметают рекламные и раздаточные материалы, а потом разбрасывают большую их часть в проходах, не в силах донести до урны. Они самые шумные и взбалмошные. Но самое главное – эти рвачи ловко оттирают от стендов людей, действительно увлеченных играми. Причем как раз игры хапуг не интересуют, они высматривают добычу, галдят, суетятся и, расталкивая окружающих локтями, устремляются к очередной порции халявы. Я верю, что раз ты читаешь Правильный журнал, ты не такой. Нам с тобой по пути!

Но не будем больше о грустном. К делу! Этот номер мы решили посвятить выставкам и конференциям – по случаю открытия нового сезона. Оперативный репортаж с КРИ 2007 получился сжатым, однако, что удивительно, всеобъемлющим: информационных поводов, как уже отмечалось ранее, было немного, но мы нашли, о чем рассказать. Наш «железный» человек Антон Большаков поведал о новинках компьютерного оборудования, представленных на прошедшей недавно в Ганновере IT-выставке **CeBIT**. А ретроман Иван Гусев проделал титаническую работу: поднял архивы и отследил историю развития всех крупнейших игровых мероприятий: **E3**, **Games Convention**, **Tokyo Game Show**, **Game Developers Conference** и других.

В рубрике «НА КОВЕР!», как всегда, найдешь рассказ о нашумевшем проекте. Мы долго рассматривали кандидатуры, думали, спорили... Несмотря на появление в продаже долгожданной ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***, предпочтение отдали ***«Ведьмаку»*** от студии **CD Projekt**. **Анджея Сапковского** в нашей стране почитают, наверняка полюбят и игру по мотивам его знаменитого фэнтезийного цикла. Польские разработчики заверили нас, что к осени они все-таки завершат проект. Честно-честно.

Напоследок – о сюрпризах. В ближайших номерах (скорее всего, в седьмом) грядут нешуточные изменения. Настолько серьезные, что... Хотелось бы рассказать побольше, но боюсь убить интригу. Оставайся на связи!

Алексей Ларичкин,
главный редактор

ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Home Premium



Игры без границ

Предустановленная ОС Windows® Vista™ Home Premium

Товар сертифицирован, на правах рекламы

www.asus.ru

Ноутбук G2 с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными



Уникальные ноутбуки ASUS G2 созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно!

Ноутбук ASUS G2 с предустановленной ОС Windows Home Premium дает возможность слушать Ваши любимые музыкальные композиции.

Ноутбуки ASUS G2 созданы на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.

ASUS Direct Messenger
Специальный дисплей ASUS Direct Messenger отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания, не отвлекая внимания пользователя и позволяя играть в полноэкранном режиме

Удобная клавиатура
Полноразмерная клавиатура и специально выделенные клавиши W, A, S и D - с новыми ноутбуками ASUS играть в компьютерные игры стало еще удобнее.

Свобода беспроводного общения
Встроенные веб-камера с высоким разрешением и динамики дают возможность проведения видеоконференций без лишней суеты и путающихся проводов.

Специальное покрытие
Специальное покрытие крышки матрицы не только предохраняет ноутбук от царапин и сколов, но и отличает G2 от обычных ноутбуков.



G2 Gaming Package
(G2 + Рюкзак + Мышь)

Webcam Notebook Series G2

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
  - -Процессор Intel® Core™2 Duo T7000/T5000
  - -Мобильный чипсет Mobile Intel® 945PM Express
  - -Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium

- ATI Mobility™ Radeon® X1700 512 Мб Physical VRAM
- DDRII 533/667 МГц, до 2 Гб
- 17" WXGA+(G2); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- Поддержка технологии ASUS Video Intelligence Technology
- SATA 80/100/120/160 Гб HDD
- DVD Super-Multi , Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash+ ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, 802.11a/b/g, Bluetooth V2.0+EDR (опционально)

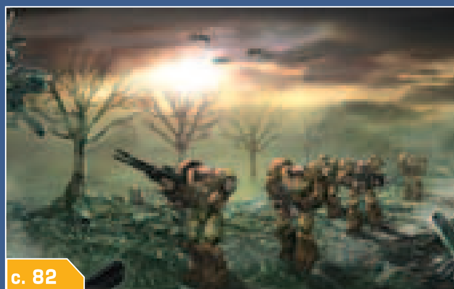
ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Всемирная гарантия 2 года

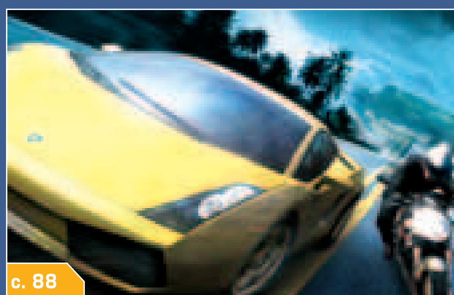
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

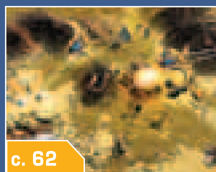
РЕЦЕНЗИИ



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS – ЗЛОДЕЙ КЕЙН МОЧИТ ИНОПЛАНЕТЯН

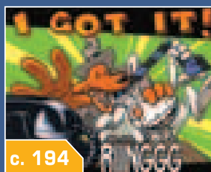


TEST DRIVE UNLIMITED – ГЛАМУРНЫЕ ПЕРЦЫ НА ДОРОГЕ! NEED FOR SPEED ОТДЫХАЕТ...



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

EMPIRE EARTH III – 300 СПАРТАНЦЕВ ПРОТИВ ОСЬМИНОГОВ



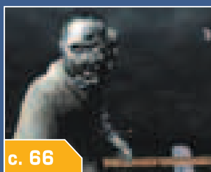
РЕТРО

SAM & MAX HIT THE ROAD – СКАЗ О БЕЗУМНОМ КРОЛИКЕ И МУДРОМ ПСЕ



РАЗВЕДКА БОЕМ

CEBIT 2007 – НОВИНКИ ИГРОВОГО ЖЕЛЕЗА



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

LEFT 4 DEAD – АХТУНГ, ЗОМБИ НАСТУПАЮТ!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

5(41) МАЙ 2007

COVERSTORY 2



СПЕЦ

КРИ 2007
РЕПОРТАЖ С КОНФЕРЕНЦИИ: ГРУДАСТЫЕ ДЕВЧОНКИ, ЙО-ХО-ХО И БУТЫЛКА РОМА с.18

ШОУ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ
ВЫСТАВКИ И ПРОЧИЕ ИГРОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ, О КОТОРЫХ МЫ СЛЫШАЛИ И ГОВОРИЛИ. ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ! с.142

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

ЭТИ НАКЛЕЙКИ БЫЛИ ВЫБРАНЫ ПОСЕТИТЕЛЯМИ САЙТА WWW.GAMELAND.RU







«ВЕДЬМАК»

POC: AT WORLD'S END

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тест-группе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **http://anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№5(41), МАЙ 2007
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ
Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru главный редактор
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев yakovlev@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Екатерина Чикина лит.редактор/корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор

DVD
Семен Чириков sem4@pc-games.ru руководитель отдела
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Нахалова Марина vnahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов генеральный директор
dmitri@gameland.ru
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию
romanovski@gameland.ru
Михаил Степанов директор по персоналу
stepanovm@gameland.ru
Моше Гуревич mgurev@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

Информация о подписке:
Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: info@glc.ru
Сайт: http://www.gameland.ru

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере:
Евгений Борняков

Цена свободная

Что-то стряслось с игровой индустрией. Мы наблюдаем странную картину: проекты, которые геймеры уже и не чаяли увидеть, вдруг появляются на прилавках магазинов. За прошедший год такое случилось как минимум дважды. Через десять лет после первых анонсов вышел *Prey*. Общественность удивилась, но довольно быстро это перестали обсуждать. Шумиха вокруг украинского *S.T.A.L.K.E.R.*'а (шесть лет в разработке) сейчас в полном разгаре и утихнет, видимо, еще не скоро.
Меж тем, осенью, скорее всего, появится новый повод для пересудов: польская команда CD Projekt, потратившая четыре с лишним года на создание RPG *The Witcher*, планирует доделать свой грандиозный проект. Чтобы понять, стоит ли ждать «Ведьмака», мы наведались в Варшаву и лично оценили игру.

Текст: **Алексей "Chikitos" Ларичкин**



Ведьмак (The Witcher)

ГЕРОЙ ПОНЕВОЛЕ

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	CD Projekt RED
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thewitcher.com
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2007 года


Наш герой отшвыривает врагов силой мысли, словно заправский джедай.

Почему сроки разработки так затянулись, стало понятно практически сразу. Местные магазины завалены продукцией **CD Projekt**. Эта компания – крупнейший издатель в Польше, что-то вроде нашей **«1С»**. Создание игр – новое направление для нее, и руководство возлагает большие надежды на первенца. Можно не торопиться – деньго хватает. Однако трудятся поляки на совесть – не придерешься!

СЛАГАЕМЫЕ УСПЕХА

«У нас есть необычный герой, классный сюжет и продуманная боевая система!» – чувствуется, что **Михал Мадей** (Michal Madej), дизайнер проекта, далеко не в первый раз произносит эти слова. И тут же их подтверждает на деле.

В центре внимания Геральт – суровый седовласый мужчина со шрамом на лице. Он ведьмак, воин-мутант, умело обращающийся с огромными двуручными мечами, да еще и знакомый с магией. Его профессия – истребитель нечисти. Кто-то считает Геральта героем, а кто-то убийцей, но ему, похоже, плевать на мнение окружающих.

Чтобы до конца постичь характер главного персонажа, нужно обратиться к творчеству польского писателя **Анджея Сапковского** (Andrzej Sapkowski), написавшего несколько произведений о приключениях ведьмаков. Мы подготовили отдельный материал, посвященный творчеству мэтра, но сейчас предлагаем краем глаза взглянуть на сказочный мир, описанный в его книгах. Здесь нет примитивного деления на добро и зло. Расизм, геноцид и прочие гадости – в порядке вещей. Забудь про штампы, присущие западному фэнтези.


Геральт коршуном бросается на врагов. Лучшая защита – это нападение.


Ведьмак запросто ведет переговоры с террористами-эльфами. Его мало волнуют вопросы морали и этики.


■ Разработчики удачно воссоздали архитектуру средневековой Европы.

Скажем, местные эльфы – отнюдь не одухотворенные существа, знакомые нам по книгам профессора Толкиена. Чтобы добиться своих целей, остроухие пойдут на любые подлости. Дело в том, что люди практически полностью истребили «волшебный народ». Чудом уцелевшие бедолаги ведут бескомпромиссную борьбу с агрессорами. Но это иначе как террором не назовешь, ведь страдают невинные...

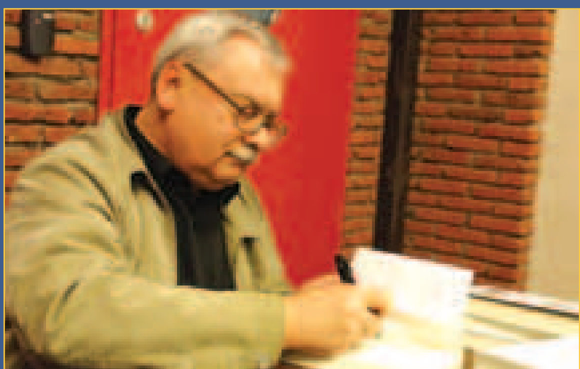
Понятие «моральный выбор» неприменимо к ***«Ведьмаку»***. Конечно, как и в любой нормальной RPG, главный герой в определенной ситуации может поступить поразному. Но стать Робином Гудом или завзятым негодяем не получится. Мирных решений в диалогах, как правило, нет, частенько из двух зол придется выбирать меньшее. Нужно изрядно постараться, чтобы после прохождения классических ролевых игр понять Геральта: ведьмак просто пытается выжить и преуспеть в этом жестоком мире, а не спасти его...

О ЧЕМ МОЛЧАЛ САПКОВСКИЙ

Разработчики не стали использовать наработки Сапковского. Вместо этого они написали свою собственную историю, благо фантазии есть где развернуться. Ведь в конце последней книги Геральт пропадает. Спустя пять лет после этих событий мы снова неожиданно встречаемся с ведьмаком. Нельзя сказать, что трюк с амнезией главного персонажа оригинален. Но, по крайней мере, такой подход вполне логичен. Накоп-

ОДОБРЕНО САПКОВСКИМ

На первых порах **Анджей Сапковский** (Andrzej Sapkowski) был скептически настроен по отношению к игре и даже слышать ничего не хотел о сотрудничестве с разработчиками. Польского писателя расстроило качество фильма, снятого по мотивам его книг о Геральте, к тому же много сил отнимало написание нового произведения под названием Narrenturm. Но, съездив несколько раз офис **CD Projekt** и познакомившись с проектом поближе, Сапковский оттаял и одобрил первый вариант сценария.



ДРАКУ ЗАКАЗЫВАЛИ?

Для записи движений персонажей с помощью технологии Motion Capture разработчики привлекли хорошо известную в Польше команду **Special Forces Stunts**, практикующую историческое фехтование. Сомневаться в профессионализме этих ребят не приходится: они принимали участие в съемках целого ряда фильмов. Специально для журналистов парни устроили представление: разыграли сценку пьяной драки в кабаке (разломали несколько стульев и столов) и продемонстрировали искусство владения средневековым оружием. Зрелище оказалось захватывающим и... жутковатым: уж очень правдоподобно они мутузили друг друга.





Людей лучше охаживать стальным мечом, а серебряный приберечь для монстров.

ленные знания по мановению руки сценариста исчезли из памяти героя, и теперь бедняге придется постараться, чтобы их восполнить. И попутно вспомнить, что же с ним произошло.

Нам показали коротенький отрывок из самого начала игры. Собратья Геральта привезли его в легендарную крепость Kaer Morhen. Едва обоз миновал ворота, как замок атаковала загадочная группировка «Саламандра». Ее – цель завладеть секретом обращения обычных людей в ведьмаков. Зачем он им понадобился – неизвестно, но не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять: Геральту предстоит во всем разобраться и вернуть утраченные знания.

Разработчики похваляются тремя сюжетными линиями, но это не главное. Любопытно то, как нам рассказывают историю. В большинстве ролевых игр все заранее предопределено. Нас сложно чем-то удивить. Сюжетные развилки, как правило, привязаны к беседам с персонажами. Геймер выбирает один из вариантов ответа, затем смотрит, к чему это приведет, перезагружается и выбирает снова. В «Ведьмаке» все иначе. Последствия не всегда очевидны, они могут проявиться через несколько часов. Или не наступить вовсе...

К примеру, ты перебежал дорогу какой-нибудь фракции, и за твою голову назначили награду. Возможно, ты вскоре узнаешь об этом. Быть может, так и останешься в неведении. Но еще неизвестно, настигнут ли тебя убийцы, – все зависит от обстоятельств и поступков. А сюжетные эпизоды в итоге определят, какой из трех финалов ты увидишь.

Еще одна зарисовка. Геральт берет в плен бандита. Надо решить: убить его, помучить или попросту отпустить, понадеявшись на то, что он исправится. Или лучше дождаться других ведьмаков и допросить мерзавца с пристрастием? Просчитать последствия того или иного действия невозможно. Разработчики подсказывают, что чрезмерное милосердие ни к чему хорошему не приведет: преступник не изменит свою жизнь и через несколько часов еще кого-нибудь прикончит, но тогда уже будет поздно что-либо менять. А вот допрос откроет совсем другую линию повествования.

ОТРАВЛЕННЫЕ ЭЛИКСИРЫ

Ролевая система «Ведьмака» самобытна. У персонажа есть навыки (всего около 250), разбитые на 15 групп, и основные



Модели ключевых NPC неплохо прорисованы.



Даже в дневное время мир «Ведьмака» выглядит мрачновато.

характеристики (сила, ловкость и т.д.). Любопытно, что за выполнение разных видов заданий нас поощряют «бронзовыми», «серебряными» и «золотыми» баллами умений. «Бронза» сгодится для развития простейших способностей, а вот за прокачку особенно мощных навыков надо расплачиваться «золотом». Кстати, воспитать мастера на все руки не получится: даже если не пропустишь ни одного квеста, герой изучит максимум процентов 60 всех скиллов. В общем, будет стимул пройти игру еще разок.

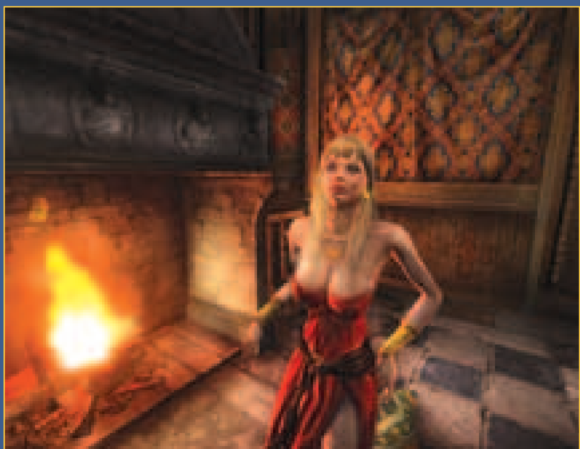
По старой доброй традиции умения делятся на пассивные и активные. Одни наделяют нас постоянными бонусами (например, «Каменная кожа» увеличивает выносливость), другие – временными. Большинство талантов – боевые, но есть также социальные и «мирные». Последние помогут герою выгоднее торговать, ловчее воровать или даруют удачу в азартных играх. Например, здорово пригодится способность употреблять алкоголь и не пьянеть: опрокинув кружку-другую вместе с NPC, можно разузнать какие-нибудь тайны или получить побочное задание. А секреты обольщения (Seduction) подсобят во время разговоров с красотками. О том, как и ради чего нужно флиртовать, ты узнаешь из врезки.

Ведьмак больше полагается на грубую физическую силу, чем на волшебство. Однако пяток заклинаний (называются они – знаки) освоить в состоянии. Атака с помощью телекинеза называется Aard, а известный всем ролевикам файербол – Igni. Quen – магическая защита, Yrden – колдовская ловушка, Axii – гипноз.

Кроме того, Геральт знаком с алхимией. Для приготовления снадобий понадобятся части тел различных тварей и всяческие травы. Ну ты, наверное, знаешь... Бросаем в доведенную до кипения кровь демона летучую мышь, приправляем мелко растертым клыком вампира, варим 20 минут и даем настояться этой дряни пару часов в темном месте. Только лучше не экспериментировать, а раздобыть проверенные рецепты – на кону ведь жизнь подопечного. Даже приготовленные по всем правилам зелья опасны для здоровья. Эликсиры в «Ведьмаке» – что-то вроде наркотиков. Сперва возможности героя возрастают (например, увеличиваются скорость и сила удара и т.д.). Но затем

ДАРИТЕ ДЕВУШКАМ ЦВЕТЫ!

Хоть Ведьмак и не простой смертный, ничто человеческое ему не чуждо. Главный герой не прочь пообщаться с пышногрудыми красавицами, которых в игре около полусотни. Обладательницы выдающихся бюстов обожают интересные истории и подарки. Вручив барышне цветы и рассказав о своих приключениях, можешь надеяться на взаимность (ну, ты понимаешь, о чем идет речь...). Совсем уж откровенных сцен не жди, но после каждой успешной интрижки заработаешь коллекционную карту с неприличной картинкой.



ВОПРОС ЦЕНЗУРЫ

Практически для каждой страны, в которой выйдет *«Ведьмак»*, готовится своя версия игры. В Германии запрещены кровавые сцены. Американцы не увидят обнаженку и эпизоды насилия. Кроме того, разработчикам придется переименовать монстров, в названии которых есть слово «черный» (политкорректность – ничего не попишешь!). Даже польская версия будет, скорее всего, урезанной: правительство этой страны борется с непристойностями в любых формах. И только в России нет цензурных ограничений, с чем тебя и поздравляем!





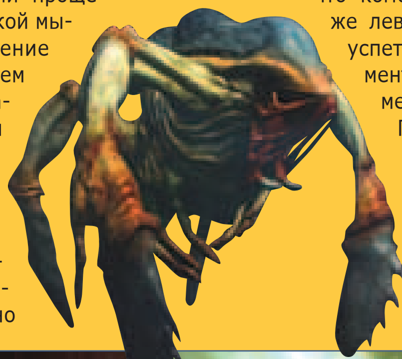
Вампирши (в игре их зовут брукса) предпочитают сражаться голышом. Одежда им мешает!

наступает расплата – слабость, временная потеря зрения или сознания. В общем, пользоваться этим стоит лишь тогда, когда другого выхода уже нет.

ОДНОЙ ПРАВОЙ

Потасовкам в игре уделено повышенное внимание. Оно и неудивительно. «На создание боевой системы ушло полтора года, – ошарашил нас Михал Мадей. – Мы стремились сделать сражения динамичными и разнообразными с точки зрения тактики. И в то же время старались придумать максимально удобное управление». Что ж, их старания не напрасны. Ведьмак признает только кожаные доспехи и двуручные мечи, причем последними владеет виртуозно. Трюки, которые он выделывает, размахивая оружием, поистине впечатляют. К созданию анимации персонажей привлекали актеров с многолетним опытом тренировок по историческому фехтованию (подробности – в отдельной врезке), поэтому схватки получились одновременно и зрелищными, и правдоподобными.

Что немаловажно, справиться с многочисленными недругами проще простого. Левой кнопкой мыши задаем направление движения и указываем Геральту нужного врага, а правой творим заклинания. Никто, тем не менее, не запрещает пользоваться клавиатурой (например, пить эликсиры, нажимая на «горячие» клавиши), но это совсем не обязательно. Переключиться между разными выпадами (быстрыми, сильными, комбинированными) и типами оружия (стальные мечи хороши против обычных противников, серебряные – против нечисти) также легко с помощью мышки. Самое удивительное, что комбо активируются опять же левой кнопкой. Главное – успеть щелкнуть в тот момент, когда курсор начнет мерцать красным цветом. После серии ударов рядовые оппоненты тут же откидывают копыта или получают очень большой урон. Существуют и альтернативные техники ведения боя – не



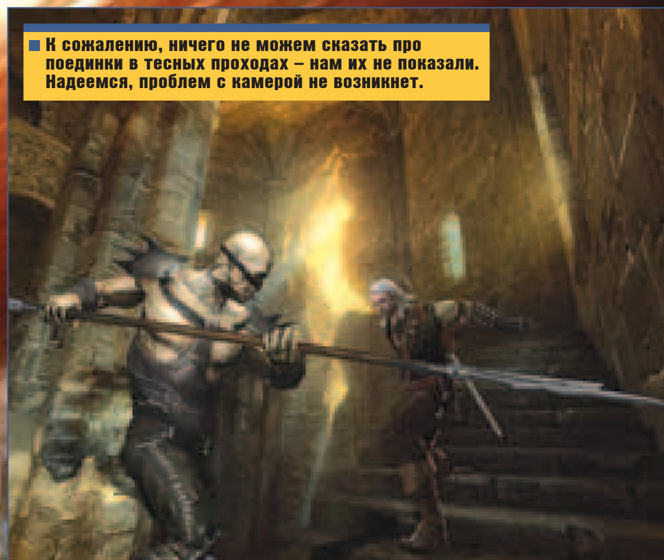


Геральт медитирует, восстанавливая жизненные силы.



Этот тщедушный дракончик, видимо, много болел в детстве.


Садисты и мазохисты будут в восторге от «Ведьмака»!


К сожалению, ничего не можем сказать про поединки в тесных проходах – нам их не показали. Надеемся, проблем с камерой не возникнет.

менее эффектные и эффективные. Как тебе такой вариант: Геральт опрокидывает соперника навзничь с помощью заклинания телекинеза (что-то вроде толчка силы из «Звездных войн»), а затем ловко запрыгивает на распростертое тело врага и пронзает его мечом.
Но с «боссами» (в игре их насчитывается около десятка) такие номера не пройдут. Нам довелось сразиться с двумя из них – боевым магом и огромным пауком по прозвищу Frightener. Чтобы одержать победу в схватке с сильными противниками, нужно отыскать у них слабое место. Мерзкое насекомое на время впало в оцепенение после трех ударов в колокола. А чародей скуксился после гибели своих учеников – во время боя они удерживали вокруг мастера защитное поле.

ЦЫПЛЯТ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Пока игру даже поругать не за что. Разработчики решительно пресекли любые попытки критиковать «Ведьмака» еще на презентации. «Мы все до сих пор корпим над интерфейсом, – предупредил Михал. – Также не обращайте внимания на анимацию и озвучку ключевых NPC во время диалогов».
Да мы и не собирались устраивать разбор полетов, – оценивать проект будем только после релиза. Ведь доработать могут даже систему управления, которая уже сейчас не вызывает никаких нареканий. Если хватит сил и времени, авторы обязательно подключат альтернативный режим, как в ***World of Warcraft***, где направление движения задается с клавиатуры, а мышка отвечает за повороты камеры.

Опасения сегодня вызывает лишь графика. В игре используется изрядно одряхлевший движок **Aurora** от компании **BioWare** (надеемся, еще свежи воспоминания о первой части ***Neverwinter Nights***). Поляки – надо отдать им должное – серьезно его переделали, добавили новые спецэффекты и задействовали Motion Capture. Дизайнеры и художники заботливо перенесли мрачную вселенную Сапковского в игру, не упустив и самых мелких деталей. Но все равно чувствуется, что через год «Ведьмаку» будет сложно тягаться с другими RPG по качеству картинки, что прекрасно осознают и разработчики, и издатели. И это вселяет уверенность, что осенью 2007 года будет написана последняя страница в истории ролевого долгостроя, а индустрия обогатится необычным проектом!


Игра не показалась нам чересчур жестокой, но кровь из ран хлещет – это факт.

РОССИЙСКИЙ «ВЕДЬМАК»

Хотя игра выйдет только через полгода, компания **«Новый Диск»** уже приступила к локализации ***«Ведьмака»***. Объем работ гигантский: 26 тысяч аудиофайлов, то есть примерно 150–200 тысяч слов. Для перевода привлекли команду, которая уже занималась адаптацией книг **Сапковского**. Сейчас локализаторы выбирают актера, который подарит свой голос главному герою. В списке претендентов **Сергей Горобченко** («Бумер», «Лифт»), **Петр Мамонов** («Пыль», «Остров»), **Владимир Машков** («Охота на пиранью», «Папа», «Идиот»), **Валерий Николаев** («Ведьма», «Медвежья охота»), **Алексей Кравченко** («Бригада», «9 рота»), **Гоша Куценко** («Антикиллер», «Параграф 78»).



«Ведьмак» Анджея Сапковского

НЕДЕТСКОЕ ФЭНТЕЗИ

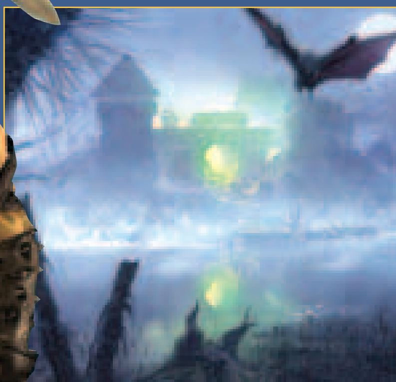
Текст: **Андрей Теодорович**

Анджей Сапковский (Andrzej Sapkowski) для поляков – все равно что Сергей Лукьяненко для русских. И хотя первый пишет о драконах, магии и средневековье, а второй – о высоких технологиях, оба писателя стали символами современной фантастики для своих соотечественников. Относительно недавно их произведения начали адаптировать для кино и компьютерных игр. С работами Лукьяненко все сложилось более успешно. Чего только стоит пара нашумевших фильмов и игр по мотивам «Дозоров». Пану Сапковскому хвастаться пока особо нечем – вышедшая в 2001 году экранизация «Ведьмака», самого популярного произведения автора, провалилась. Надеюсь, что одноименная игра, о которой написал мой коллега Алексей Ларичкин, окажется достойной.



WIEDZMIN, WITCHER, HEXER – ВСЕ ЕДИНО «ВЕДЬМАК»

Многим название The Witcher (польский вариант – Wiedzmin) кажется несколько странным. И неспроста. Значение этого английского неологизма – по сути, то же самое, что и у слова witch (ведьма). Только употребляется он по отношению к сильному полу. Есть и другой аналог данного слова warlock (чернокнижник), однако он не совсем правильно отражает суть, которую автор вкладывает в понятие Wiedzmin. Поэтому во всех переводах легендарного произведения Сапковского фигурируют неологизмы: в русском – «Ведьмак», в немецком – Hexer, а в английском – Witcher.



ОТ ХОББИ – К РАБОТЕ

Анджей Сапковский родился в 1948 году в Лодзе – втором по величине городе Польшы. После школы он закончил факультет внешней торговли в университете. Многие годы Анджей работал по профессии. Вплоть до начала 90-х. А параллельно он писал статьи на самые разные темы (даже про рыбалку). Когда его компания обанкротилась, Сапковский решил, что пора зарабатывать на жизнь при помощи любимого хобби. К тому времени он уже обрел известность среди любителей фэнтези, ведь первый рассказ про ведьмака Геральта опубликовали в конце 80-х в журнале Fantastyka. Тогда начинающий автор отправил свое произведение на литературный конкурс. Произведение даже получило премию от редакторов издания. Так начинался цикл рассказов Wiedzmin («Ведьмак», The Witcher – об истории названия читай врезку).

О ДИВНЫЙ, МРАЧНЫЙ МИР

Многие критики называют творения Сапковского постмодернизмом или "low-fantasy" (ряд произведений жанра фэнтези, отличающихся по стилю от остальных, в том числе классического "high fantasy"). Во всех интервью автор открещивается от этих ярлыков. Сам он считает, что пишет в рамках обычного фэнтези. И добавляет: мол, на пробу пера его побудили творения Толкиена и в частности «Властелин Колец» (самое что ни на есть "high fantasy").

Мир «Ведьмака» – типичное средневековье, где «ожили» многие мифы, легенды и разномастные сказочные существа. Правда, без восточноевропейских литературных традиций не обошлось: они вообще свойственны всем творениям автора. Сапковский однажды обмолвился в разговоре с журналистами, что изначально его целью было написать хорошее фэнтези. И у него это действительно получилось. Кроме того, в отличие от большинства других авторов Сапковскому удалось избежать множества ошибок и штампов, которыми так изобилует жанр.

В том же «Ведьмаке» почти нет свойственной Толкиену высокопарности и неуместного пафоса, как у Паолини (автор «Эрагона»). Живой язык, тонкая ирония и уход от стереотипов – неизменные черты творчества писателя.

Главное – это то, что он не создает из Геральта, главного героя «Ведьмака», идеального рыцаря в сияющих доспехах. Да, ведьмак убивает монстров, спасает людей, совершает подвиги... Но, как правило, движет им не добродетель, а желание подзаработать. Геральт циничен, непредсказуем и, тем не менее, понятен и близок читателю. Казалось бы, эмоционально и физически неуязвимый герой постепенно превращается в обычного, ранимого человека. Следующий фрагмент как нельзя лучше объясняет характер ведьмака: «Пятьдесят за оборотня – работа была легкой. Оборотень не защищался. Загнанный в пещеру, из которой не было выхода, он упал на колени и молча ожидал удара мечом. Ведьмаку было его жаль. Но ему нужны были деньги» (цитата из книги «Час презрения»).

«ВЕДЬМАК» АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО



БИБЛИОГРАФИЯ «ВЕДЬМАКА»

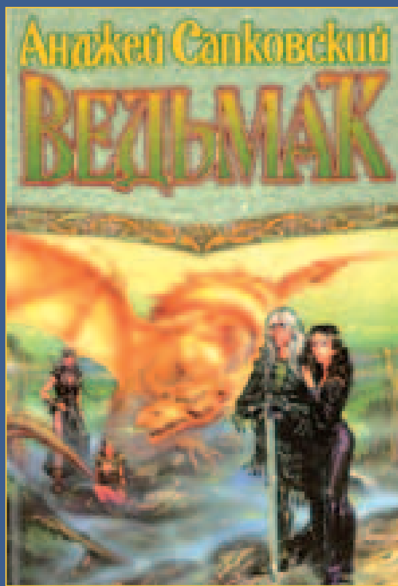
Ниже приведен список произведений, в которых появлялся ведьмак Геральт. Указанные в скобках годы – даты выхода книг в Польше.

СБОРНИКИ РАССКАЗОВ:

Ведьмак
(Wiedzmin), (1986);
Последнее желание
(Ostatnie Zyczenie), (1990);
Меч предназначения
(Miecz Przeznaczenia), (1992);
Дорога без возврата
(Droga, z ktorej sie nie wraca), (1998).

САГА О ВЕДЬМАКЕ:

Кровь эльфов
(Krew Elfow) (1994) – первый том;
Час презрения
(Czas Pogardy) (1995) – второй том;
Крещение огнем
(Chrzest Ognia) (1996) – третий том;
Башня ласточки
(Wieza Jaskolki) (1997) – четвертый том;
Владычица озера
(Pani jeziora) (1998) – пятый том.



СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

Сапковский – настоящий мастер своего дела. Отрадно, что он не только продолжает творить сам, но и старается передать частичку своих знаний другим авторам, работающим в том же жанре. Перу мастера принадлежит множество критических и аналитических статей: «Пособие для начинающих писателей фэнтези», «Пируг, или нет золота в Серых горах» (статья о проблемах фэнтези как литературного направления), «Меч, магия, экран» (материал об экранизациях), Rekopis znaleziony w Smoczej Jaskini («Бестиарий», гид по фэнтезийным существам) и, пожалуй, самое известное эссе – «Мир Короля Артура». В последнем автор разбирает причины популярности легенд о короле Артуре и определяет их влияние на творчество многих писателей-современников.

Кстати, подобные материалы, несмотря на всю свою серьезность, написаны с присущим Анджею цинизмом. Приведу характерный отрывок (цитата из статьи «Без карты ни шагу»):

«Читатель имеет право воспринимать "говорящие названия" буквально, и он очень не любит, когда его обманывают. "Луга вампиров" должны стать охотничьими территориями для "Гэри Олдменов" (актер, сыгравший Дракулу в фильме "Дракула Брэма Стоукера" – прим. ред.), а не центром разведения шелкопряда или стадионом для гонки квадриг. В "Лесу щелкающих челюстей" должно быть слышно громкое и зловещее пощелкивание, а кого-нибудь там и вовсе могут "прищелкнуть". Конечно, "Горы слез" можно сделать регионом, где разводят лук, но читатели подобных шуточек терпеть не могут».

ПОЗОР «ВЕДЬМАКА»

В 2001 году появилась экранизация «Ведьмака» – пожалуй, один из худших фильмов «по лицензии» в мировом кинематографе. В этой малобюджетной поделке не было даже пристойных спецэффектов (особенно убогими получились монстры, словно отлитые из пластмассы), но больше всего поклонников удручал слабый сюжет. Да и картина в целом совсем не соответствовала духу книги. Подбор актеров тоже неудачный. Особенно отличился исполнитель роли Лютика – друга Геральта. Вместо молодого и неунывающего барда мы увидели какого-то старого алкоголика.

Появившийся в 2002-м сериал (официально выходил лишь на польском языке, хотя в интернете есть и пиратские переводы на английский) по качеству был лучше, чем полнометражка, однако ненамного. Да и мало кто захотел его смотреть: предыдущий «киношедевр» отбил у людей всякую охоту наблюдать за приключениями Геральта на телеэкране. Разумеется, ужасные экранизации сильно огорчили Сапковского. С тех пор он с большим подозрением относится ко всем адаптациям своих книг. Зато компьютерной игрой маэстро пока что доволен. Надеемся, после релиза геймерам она тоже понравится. Быть может, тогда CD Projekt RED выпустит продолжение, и приключения ведьмака превратятся в сериал.



Товар сертифицирован. Реклама.

DEPO Computers рекомендует Windows Vista™ Home Premium



Умный для стильных

Эксклюзивный домашний fashion-style ПК
DEPO Ego Anniversary Limited Edition 2007
на базе двухъядерного процессора Intel® Core™2 Duo

- В два раза больше ресурсов для мультимедиа
- Лимитированное количество компьютеров в серии
- Эксклюзивный дизайн: модное цветовое решение и высокотехнологичные материалы
- Лицензионная операционная система Microsoft® Windows Vista

от 21990 р.

Limited Edition



Обозначения Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Core Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или её подразделениям на территории США и других стран.

(495) 969-22-00, www.depo.ru

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Приглашаем вас за покупками в магазины наших партнеров:

Архангельск «Микромаус», (8182) 65-10-57, *www.micromouse.ru* • **Астрахань** «Сателлит», (8512) 60-07-12, 61-00-12, *www.satellit-s.ru* • **Благовещенск** «АмИТ», (4162) 53-30-00, *www.amit.ru* • **Владивосток** «Домотехника», (4232) 33-22-33, 45-77-55, *www.centerdt.ru* • **Вологда** ТЦ «Простор», (8172) 74-88-88, *www.prostor-vologda.ru* • **Екатеринбург** «Кардинал», (343) 251-22-22, *www.kardinal.ru* • **Иркутск** «Комтек», (3952) 25-83-38, *www.komtek.ru*; «Хайцентр», (3952) 28-80-28, *www.hicenter.ru* • **Казань** «Планета ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru*; «Александр ЛТД», (843) 557-55-55, *www.alexltd.ru*; «АБАК», (843) 299-20-49, *www.abak.ru* • **Киров** «Технополис», (8332) 48-08-88, *www.technopolis.kirov.ru* • **Краснодар** «Владос», (861) 210-10-01, *www.vlados.com;* «Домострой», (861) 219-82-08, *www.domostroy.com* • **Красноярск** «АЛПИ-Сити», (3912) 90-25-90; «Лапландия», (3912) 76-82-13, *www.alpi.ru* • **Нижний Новгород** «ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru*; «Эксперт», (8312) 50-67-30, 78-72-22, *www.ba.ru* • **Новосибирск** «Сибвез» (383) 2-111-00, www.sibvez.ru; «ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru* • **Оренбург** «Компьютерная База 25», (3532) 77-51-04, 63-94-92; *www.uco.ru* • **Пермь** «МИР компьютеров» (3422) 220-66-33, *www.pcw.perm.ru* • **Петропавловск-Камчатский** «КомПлект», (4152) 26-86-00, *www.kamshop.ru*; «Камчадалочка», (4152) 26-78-25, *www.kamchadalochka.ru* • **Саратов** «ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru*; «Сателлит», (8452) 44-09-00, 26-45-68, *www.satellit-s.ru* **Северодвинск** «Микромаус», (8184) 50-15-76, 24-18-59, *www.micromouse.ru* • **Сочи** «Владос», (8622) 62-17-74, *www.vlados.com* • **Ульяновск** «ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru* **Уфа** «ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru* • **Чебоксары** «ТСЦ-Элекам», (8352) 63-41-63, *www.elekam.ru*; «ДОМО», 8-800-2005-800, *www.domo.ru* **Южно-Сахалинск** «КВЦ трейд», (4242) 72-35-25, *www.kvc.ru*; «Wizard Systems», (4242) 72-66-82, 42-17-71, *www.w-s.ru*; «В-Лазер», (4242) 46-27-70, *www.v-laser.com* **Якутск** «Копиртехсервис», (4112) 25-33-30.





Текст: **Команда «PC ИГР»**

КРИ 2007

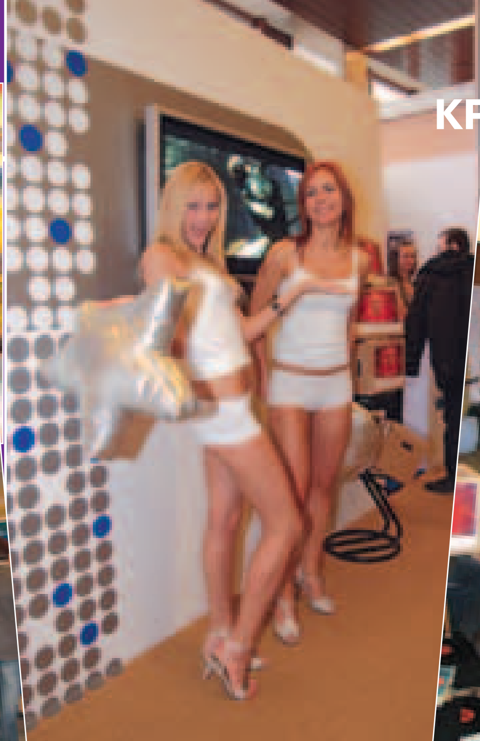
Минула очередная КРИ. Впечатлений – море. Но далеко не все из них радужные. Вообще, конференция в том виде, каком задумывалась изначально, совсем не интересна обычному игроку. Там встречаются серьезные люди, обсуждают важные деловые вопросы, а начинающие разработчики показывают свои проекты крупным издателям. Все это можно понять и даже принять. В конце концов, для простых смертных теперь есть «Игромир» и GameX. Беда в том, что на КРИ нет места и игровым журналистам.







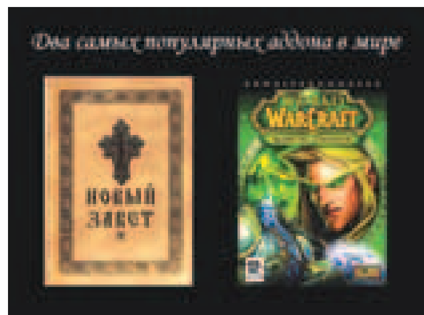






Посещая приватные встречи, дегустируя крепкие напитки, труженик пера не может отделаться от чувства, что все это он уже видел раньше. Знакомые лица PR-менеджеров, коллег по цеху и даже моделей (нам показалось или те же самые костюмы были на некоторых из них в 2006-м?)… А еще игры. Их так мало, они такие одинаковые, такие невыразительные. Меняются цифры в названии шоу, но с каждым годом посещать его все скучнее, а интересных занятий и полезной информации – все меньше.
Не в последнюю очередь потому, что к выставке упорно не желают готовиться. Самое лучшее, что можно ожидать, – это более-менее стабильный билд, который тебе покажут, и вменяемый рассказ об особенностях проекта. О такой роскоши, как пресс-кит, где есть хотя бы несколько скриншотов и основная информация о достоинствах игры, не стоит и мечтать. В единичных случаях кто-то об этом позаботится. Столько лет все говорят о данной проблеме, просят, настаивают. Да только воз и ныне там. Видимо, мы больше заинтересованы в том, чтобы появилась статья.
Но ассортиментом тоже не балуют. Да и что такое пяток заметных проектов на фоне десятков старых или откровенно убогих новых? А сколько из этой пятерки появится в срок, без вороха ошибок, с пристойным сценарием, качественным звуком, интересным геймплеем? В лучшем случае – один или два.
Все стенды можно обойти меньше чем за час. Если учесть время на сбор нужной информации, посещение презентаций и интервью, то за два-три. Затем, если только не пойдешь на один из многочисленных докладов и круглых столов, начинаешь слоняться из угла в угол и разглядывать кислые физиономии других журналистов, так же бесцельно бродящих туда-сюда.
Кто в этом виноват? Пожалуй, никто. Выставочная часть неуклонно сокращается, и некоторые компании, например, Nival Interactive и GSC Game World, уже поняли, куда ветер дует, и просто устроили на своих стендах уютные места для посиделок с коллегами, а остальные показывали проекты в первую очередь членам жюри и потенциальным партнерам.
Несмотря на то, что примечательных событий было немного, мы честно отработали свой хлеб и подготовили для тебя обзоры всех мало-мальски значимых игр и мероприятий, а также галерею с самыми красивыми девушками КРИ 2007.

P.S.: «Холокоста не было или провокационная реклама». Так назывался семинар Александра Суслова и Павла Нечаева, пиарщиков **Snowball Studios**. Запомнился он не только и не столько рассказом о рекламе, сколько обилием невероятно смешных картинок. Одну из таких мы публикуем на страницах Правильного.





ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: «Т-34» ПРОТИВ «ТИГРА»

Жанр: Simulator
Дата выхода:
III квартал 2007 года

Громкое название – сразу вспоминается старенькая ***Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum*** – полностью отражает суть проекта. Да, там есть танки, да, дело происходит во Вторую мировую – и управлять можно либо «тридцатьчетверкой», либо «Тигром». Миссий немного: от Курской дуги до взятия Берлина – на все про все двенадцать штук. Разработчики особо гордятся поведением экипажа (а какая в игре анимация рычагов! Любо-дорого посмотреть!) и физикой: учитываются различные факторы, в том числе ветер.



9 РОТА

Жанр: Real-Time Strategy
Дата выхода: IV квартал 2007 года

На фоне операции «Оверлорд», битвы у Эль-Аламейна и прочей попсы игра про Афган выглядит свежо. Представитель компании **Lesta Studios** долго извинялся за нестабильность рабочей версии: оказывается, ее начали создавать всего четыре месяца назад. Вероятно, ждали выхода ***Company of Heroes***. Журналистам показали отличный ролик, в котором перемежаются вставки на движке и нарезки из фильма с «Хохлом», «Лютым» и другими вымышленными солдатами; и все это – под забойные композиции группы **AC/DC**. Дальше прямая речь: «4 миссии из 12 воспроизводят события киноленты. К истории относимся бережно – мы пригласили экспертов с реальным боевым опытом. Кстати, вы заметили, что “9 рота” – первая в мире игра про Афган?». Ничего подобного, мы видели и другие.



ROBOGEAR



Жанр: Action
Дата выхода: IV квартал 2007 года

Компания **«Технолог»** производит замечательные настольные игры. На их основе студия **LX Frames Studio** разрабатывает экшен ***Robogear***.
Геймплей незатейлив: главный герой бегает по уровню и постоянно меняет роботов. Одни машины крушат стены, другие стреляют ракетами, третьи летают и так далее.
Каждый робот состоит из трех частей: кабины, движка и шасси. Попадешь в кабину – убьешь пилота. Уничтожишь шасси – враг остановится. Взорвешь движок – увидишь небольшой ядерный взрыв. Незабываемое зрелище!

ИГРОВОЙ РУНЕТ 2007

6 апреля состоялся круглый стол на тему «Российский рынок онлайновых игр». Представители компаний **Nival Online**, **TimeZero.ru**, **«IT Территории»**, **Akella Online** и **Arena Online** обсуждали браузерные и клиентские проекты, перспективы их развития в нашей стране. Мнения порой разнились: так, **Борис Герцовский** (TimeZero) утверждал, в России будут преобладать браузерные игры. Осторожный **Александр Кожевников** («Акелла») предположил, что «браузерки» – всего лишь первый шаг к полноценным клиентским проектам вроде ***World of Warcraft***. Сергей Орловский («Нивал») «отмахнулся» фразой о том, что спор между этими двумя видами развлечений вечен. Немного чисел: по данным «IT Территории», рынок браузерных игр составил $30 млн. за 2006 год, и в будущем эта цифра вырастет вдвое, а то и втрое. Также президент «Территории» **Игорь Мацанюк** раскрыл небольшой секрет: на создание браузерной игры по готовой технологии уйдет 150.000 долларов и четыре месяца работы. Под конец встречи Сергей Орловский случайно выдал название первого серьезного проекта Nival Online. В нем присутствует слово «Аллоды».



LADA RACING CLUB 2

Жанр: Action
Дата выхода: IV квартал 2007 года

В симуляторе ***LRC 2*** от Кремля и до самых Воробьевых гор ты сможешь прокатиться на «Ладе Калина» и «Ладе Приор». Краем глаза твой покорный слуга увидел секретную карту разработчиков, где были помечены: значительная часть Ленинского проспекта и Третьего транспортного кольца, участок от улицы Косыгина до метро «Киевская» и Лужников. А еще здесь есть реалистичная физика и детальный тюнинг. Мы можем даже выбрать марку шурупов в крепежном кронштейне левого бокового зеркала. Не забудем и графику. Судя по тому, что мы видели, движок LRC 2 не имеет ничего общего со своим предшественником и написан полностью с нуля. Будем надеяться, что он не подведет.



ЗАХВАТЧИКИ В ЖЕЛТЫХ МАЙКАХ

Грандиозными планами поделился на КРИ-2007 **Николай Барышников** – директор отдела по международным продажам **«1С»**. Его выступление длилось целый час и впечатлило всех слушателей. Компания постепенно будет расширять свое влияние в трех регионах: Азии, Европе и Северной Америке. 1C Asia-Pacific сосредоточик свои усилия в Индии, Китае, Японии, странах Океании и Австралии. На должность руководителя азиатского отделения пригласили **Максима Михалева**. Что касается Европы, то еще в июне прошлого года в Великобритании появилось представительство «1С». Как рассказал Николай, директором пригласили некоего ветерана игрового PR с 25-летним стажем работы. Имя его пока не раскрывается.
Наконец, 19 апреля с помпой открылся совместный издательский офис 1С-Atari в Сан-Франциско.

DRAGOON EPISODES: EPISODE I

Жанр: Action
Дата выхода: IV квартал 2007 года

Первая украинская игра на движке **Source** – это, пожалуй, единственная уникальная особенность ***Dragoon***. Все остальное мы уже где-то видели. Путешествия во времени (первый эпизод переносит нас в конец XIX века), секретные организации, тайные агенты, возможность управлять временем или замедлять его (как в ***Prince of Persia*** или ***Max Payne***), а также модифицировать найденное по ходу игры оружие. Использованы и широкие возможности технологии Source: телепортация, езда на транспорте и даже HDR-эффекты. Судя по всему, днепропетровская компания **N-Game Studios**, которая уже выпустила две игры на движке ***«Блицкрига»***, собирается идти по стопам старушки ***Daikatana***.

XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

Жанр: First-Person Shooter/ Role-Playing Game
Дата выхода: IV квартал 2007 года



Среди представленных на выставке проектов, безусловно, самым красивым был ***«Xenus 2: Белое золото»*** (***White Gold: War in Paradise***). Нельзя не влюбиться в этот яркий и красочный тропический рай. Ослепительное солнце, синее небо, лазурное море, в которое так и хочется нырнуть с головой… А все благодаря ладным текстуркам и современному движку. Не ***Crysis***, конечно, но тоже неплохо.
И физика не подкачала. Большинство объектов честно разрушается, если бросить в них гранату или пальнуть из автомата. Вот только зданий это, увы, не коснется. Что ж, подождем третьей части.
Помнишь главную претензию к первой ***Xenus***? Да, речь, конечно, идет об однообразии и постоянно повторяющихся участках ландшафта. В **Deep Shadows** внимательно изучили все отзывы и постарались исправить просчеты в дизайне первой части.
Мы попадаем на архипелаг, состоящий из нескольких островов (как больших, так и маленьких). Во время прогулок по джунглям или океанскому пляжу тебя ни разу не посетит чувство «дежавю». Каждая военная база, деревенька или город уникальны и ни на что не похожи. Прощай, проклятый copy-paste!
Как и раньше, ты столкнешься с разными группировками. Это и правительство, и ЦРУ, и партизаны, и даже индейцы. Сотрудничая с ними, ты повышаешь свою репутацию, зарабатываешь опыт и деньги. Барыши тратишь на экипировку, как и в любой ролевой игре. Причем предметов здесь очень много: оружие, всевозможные бронежилеты, медикаменты и даже наркотики. Но не переусердствуй. Если глотать слишком много химии и дури, то рано или поздно появится зависимость. И это самым негативным образом отразится на показателях персонажа. Так же и с алкоголем. Хотя от всего можно вылечиться в специальных клиниках.
Кроме того, герой освоит несколько навыков. Лучший среди них – «Друг рыб». Благодаря ему ты прокатишься на самой настоящей акуле! Авторы даже подумывают, а не натравить ли зубастую красавицу на врагов. Кстати, пчелы из первой Xenus тоже останутся, ура!
А если ты посмотрел в детстве фильм «Челюсти» и теперь ненавидишь акул всем сердцем, то лучше обзаведись каким-нибудь транспортом. Помимо обычных автомобилей здесь есть танки, бронетранспортеры и даже самый настоящий боевой вертолет! Так приятно прилететь на вражескую базу и перестрелять всех врагов из бортового пулемета.
Наш герой – тоже живой человек. Когда он перезаряжает оружие, картинка вокруг «замыливается». Если парень долго бегал, он не сразу сумеет точно прицелиться: надо выждать время, чтобы дыхание выровнялось. Ранен в ногу? Начнет хромать. А если в голову... Ну, ты понял.
Периодически подопечного следует кормить и давать ему отдохнуть. Спать разрешают где угодно, хоть в лесу на муравейнике, так что в город с наступлением ночи тащиться не надо.
Любопытен также режим stealth. Вместо традиционного индикатора – звуки биения сердца. Чем сильнее оно стучит, тем ближе опасность. Хотя авторам стоит еще подумать над дизайном. Откровенно говоря, во время демонстрации было совсем непонятно, почему же неприятель заметил нашего парня, затаившегося в кустах. Прямо мистика.
В целом, проект смотрится очень здорово. Если постараются не только дизайнеры, художники и программисты, но еще и сценаристы (а это самое больное место всех отечественных проектов), то мы получим настоящий блокбастер, который заткнет за пояс всякие там недозрелые ***Just Cause***.





ПРЕДТЕЧИ

Жанр: First-Person Shooter/ Role-Playing Game
Дата выхода: IV квартал 2007 года

О ***«Предтечах»*** (Precursors) мы недавно писали обширное превью. И увидеть игру вживую было очень интересно. Как и ***«Xenus 2»***, внешне она смотрится замечательно. Да и вообще очень похожа по дизайну на «карибского» собрата. Здесь тоже есть фракции и скиллы, просто они иначе называются. Например, вместо правительства – «Империя». Вместо островов – несколько планет. Вернее, огромных великолепных миров, в каждом из которых встречается своя флора и фауна. И вновь за основу украинцы взяли лозунг – ни в коем случае не повторяться! Это не ***Knights of the Old Republic II***, где маленькие уродливые локации были практически полностью скопированы с первой части. «Предтечи» – совсем другое дело. Вот ты бредешь по пустыне среди кактусов, скелетов доисторических животных и скал. А вот крадешься в полумраке, и лишь причудливые растения-фонарики освещают путь. Любоваться на здешние красоты можно очень долго.
А когда надоест, садись в кресло своего корабля и отправляйся в космос. И вместо шутера ты увидишь космическую аркаду. Не пугайся, авторы обещают, что управление кораблем предельно простое. Даже для тех, кто никогда в жизни не играл в космосимы.
Но самая замечательная особенность «Предтечей» – дизайн оружия. Помимо обычных автоматов и пулеметов авторы изобрели несколько «живых» стволов. Например, странную голову с щупальцами, которая разит врагов электричеством. Когда у бедняжки заканчивается заряд, щупальца бессильно обвисают. Хочется сразу же накормить несчастную парочкой «обойм».
Безусловно, проект многообещающий. Если его успеют выпустить в этом году, успех практически гарантирован.



CRIMECRAFT

Жанр: MMORPG
Дата выхода: IV квартал 2008 года

В зале, где проходила презентация **Vogster Entertainment**, свободных мест не было. Еще бы – журналистам впервые показывали загадочную онлайновую игру ***CrimeCraft***, о которой до сих пор не знал никто.
Рассказ представителя компании получился предметным. Проект балансирует на тонкой грани между экшеном и RPG. Управление – как в «боевиках» от третьего лица, но вероятность попадания рассчитывает ролевая система.
Действие CrimeCraft происходит в современном мегаполисе, где за власть борются три группировки – бандиты, полицейские и бизнесмены. Со временем пользователь примкнет к какой-нибудь фракции, иначе он не сможет развивать своего персонажа. Зон для сражений с другими игроками будет столько же, сколько и областей для перестрелок с противниками, управляемыми компьютером. Отдохнуть от боев и заняться бизнесом или потанцевать на дискотеках можно в центральной части города – лобби. Деньги и предметы добываются не только в стычках – звонкую монету приносят также магазины, фабрики, заводы. Преуспевают в коммерции, естественно, предприниматели (за счет специальных умений), зато на поле брани они чувствуют себя не так уверенно, как копы и преступники.
В заключении презентации авторы запустили технологическую демоверсию. Ну что сказать – чистенько, но бедненько. Никто, впрочем, и не ожидал увидеть что-то сногсшибательное – время еще не пришло. Кстати, разработка CrimeCraft обойдется в 8 миллионов долларов. Похоже, это один из самых дорогих проектов на территории постсоветского пространства.



JAGGED ALLIANCE 3

Жанр: Tactics / Role-Playing Game
Дата выхода: 2008 год

Закрытая презентация ***Jagged Alliance 3*** – главное событие КРИ 2007. Игру показывали в небольшой комнатке возле стенда **«Акеллы»**. Кожаный диван, столик, кресло, под самым потолком – монитор. В такой обстановке продолжение одной из лучших тактических стратегий выглядело особенно выразительно. Любой знаток живописи скажет тебе, не задумываясь, что некоторые картины намеренно помещают в сколоченные из четырех дощечек рамы, без изящной резьбы и позолоты, дабы наблюдатель уловил суть.

Едва замелькали первые кадры, мы начали пристально всматриваться в экран. Ба, да это вылитая вторая часть! Графика? Графика трехмерная. Авторы хорошенько перелопатили движок **Silent Storm** и добились отличной картинки. Правда, над тенями еще стоит поработать. Не подкачал и физический движок. Разрушить можно практически любой объект на карте. Например, стену в доме, где притаились враги. Впрочем, поклонников JA2 такой находкой не удивишь.

Также появятся всяческие погодные условия, которые здорово влияют на ход боя. Если пойдет ливень, будь готов к тому, что даже самый востроглазый стрелок начнет мазать.

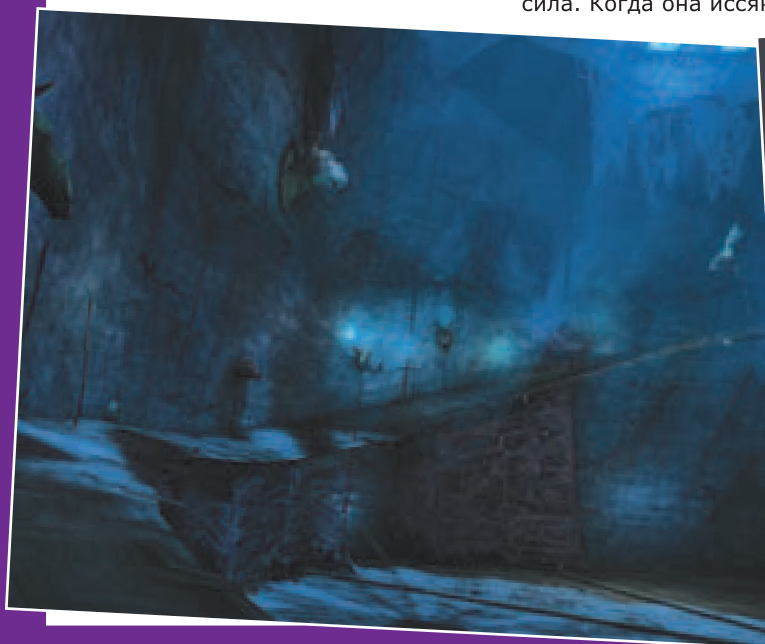
Чем же третья часть похожа на вторую? Во-первых, интерфейсом. Любой мало-мальски знакомый с серией пользователь приметит в творении **F3 Games** знакомые черты. Во-вторых, геймплеем. Никаких заранее заготовленных миссий (покойся с миром, **«МиСт ленд»**)! В-третьих, персонажами. Большая часть наемников перекочевала из JA2 в JA3. Жаль, неумех из **M.E.R.C.** отправили в бессрочный отпуск.

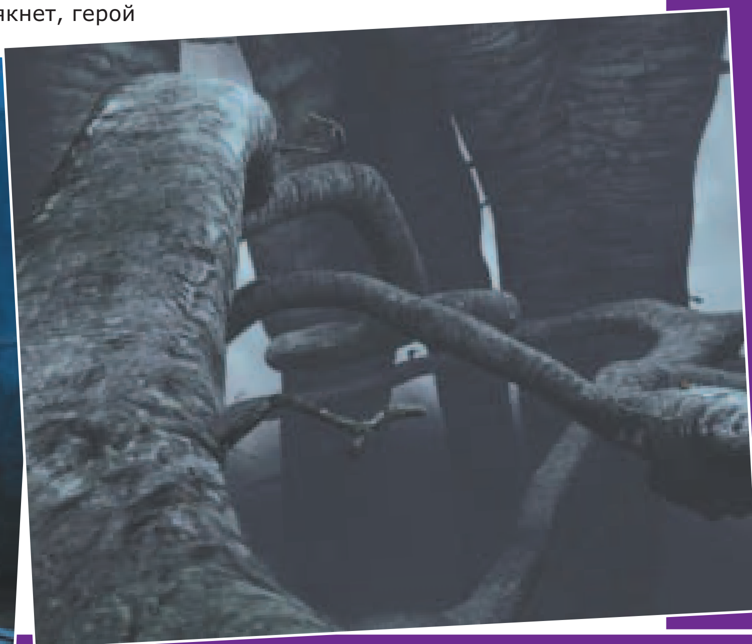


ТУРГОР

Жанр: Adventure
Дата выхода: 2007 год

Нет на белом свете более странного проекта, чем ***«Тургор»***. Похоже, даже сами создатели толком не понимают, что за игру разрабатывают. Настолько сложна ее концепция. Постараюсь объяснить: по загадочному миру путешествует безымянный герой со множеством желудков. В желудках содержится лимфа разных цветов. Красная означает агрессию, зеленая – ложь и так далее. Каждый цвет по-своему воздействует на окружающие персонажа предметы. Кроме того, ценная жидкость – это еще и жизненная сила. Когда она иссякнет, герой умрет. Так что ее нужно постоянно восполнять – высасывать из других обитателей и даже из растений. Геймплей нелинейный. Мир игры постоянно меняется. Если очень повезет, из него можно выбраться за 15–20 минут. Но, скорее всего, прохождение затянется на несколько часов.





HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Жанр: Turn-based Strategy
Дата выхода: сентябрь 2007 года

Второй адд-он к ***Heroes of Might and Magic V*** стал главным и, по сути, единственным анонсом КРИ. На сей раз нас ожидает нашествие кочевников-орков под предводительством героев-варваров. Помимо орков в армию дикарей вольются уродливые гоблины, кентавры, шаманки и циклопы, а также представители местной фауны – виверны. По легенде их породили на свет маги Лиги серебряных городов.

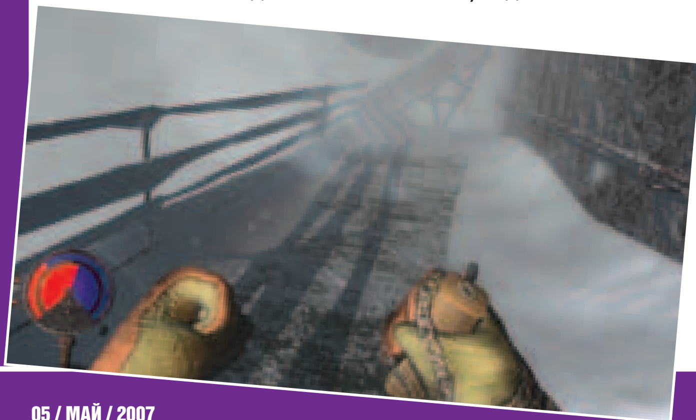


Все создания, за исключением летающих ящеров, во время боя впадают в ярость. Чем больше они атакуют или пропускают удары, тем быстрее заполняется специальная «шкала бешенства». Озверев, соратники варваров получают всяческие бонусы – к очкам жизни, к скорости и так далее. Что касается самих дикарей, то они презирают волшебство (читай: не могут колдовать), зато умеют издавать шесть боевых кличей и «портить» чужую магию. Кстати, ордынцы, если потребуется, готовы вести оседлый образ жизни – крепость есть и у этой расы.
Из других добавок отметим альтернативные апгрейды войск для всех без исключения замков. Существ теперь можно совершенствовать в двух направлениях и даже переучивать сколько заблагорассудится – лишь бы денег хватило. Скажем, волшебники могут дорасти, как до уже знакомых архимагов, так и до чародеев, более сведущих в стрельбе, чем в ворожбе.
Не забудем также и про три новые кампании, десяток одиночных и пять многопользовательских карт, дополнительные артефакты и строения. Об этом и многом другом ты узнаешь из дневников нивальцев, которые мы опубликуем в ближайших номерах.

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

Жанр: First-Person Shooter
Дата выхода: IV квартал 2007 года

До нынешней КРИ мы видели ***«Анабиоз: Сон Разума»*** летом 2006 года. С тех пор шутер преобразился. Главное новшество: разработчики отказались от привычных «очков жизни», заменив их на... «систему термодинамики».
Если помнишь, события игры разворачиваются на атомном ледоколе, застрявшем во льдах Арктики. На корабле жуть как холодно, и главный герой Александр Нестеров каждую минуту рискует замерзнуть насмерть. Отогреться он может у включенных источников тепла – электрических ламп, батарей, плит и так далее. Уровень накопленной энергии отражается на специальном датчике (в левом нижнем углу скриншота). Чем больше красная зона, тем дольше персонаж продержится на морозе. Монстры – порождения холода. Человек, источающий тепло, представляет для них опасность, и твари стремятся убить Нестерова, отбирая у него энергию.
В связи с этим произошли и технологические изменения. Заледеневшие предметы в отапливаемом помещении оттаивают, покрываются каплями влаги и затем высыхают. Выглядит все это весьма убедительно!



НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Жанр: Action/Role-Playing Game
Дата выхода: II квартал 2007 года

Action/RPG ***«Не время для драконов»*** (НВДД) должна вот-вот появиться в продаже, и мы решили ознакомиться с последней версией проекта.
Игра, напомним, создается по мотивам одноименного произведения Ника Перумова и Сергея Лукьяненко. Разработчики решили не переиначивать сюжет книги: диалоги подобраны таким образом, что выбор ответов, позаимствованных из первоисточника, частенько поощряется приятными бонусами. В общем, поклонники творчества российских фантастов будут в восторге.
К главному герою Виктору могут присоединиться до пяти персонажей. Класс каждого из них определяет ветки умений (ролевая система примерно такая же, как в ***Diablo***). И только Виктор может освоить навыки почти всех школ.
В мире НВДД запросто уживаются магия и технология. В различных случаях пригодятся и ружья, и мечи. Правда, ничто не мешает тебе раздать членам команды разные виды оружия, а парочке персонажей приказать накладывать чары и проклятия. Кстати, сила заклинаний зависит от времени суток: например, в утренние часы она может возрастать, а вечером, наоборот, убывать.
И все бы ничего, да вот графика подкачала. Вроде движок не самый плохой – от ***«Магии крови»***, а картинка так себе. Впрочем, мы готовы закрыть на это глаза, лишь бы геймплей не подкачал...



ALTER EGO

Жанр: Tactics
Дата выхода: не объявлена

Akvido Games – небольшая, но амбициозная компания, где трудится меньше десяти человек. Но планы ребят впечатляют: они замахнулись на саму ***Age of Mythology***. Правда, копировать ее, конечно, не стали. Вместо этого авторы переосмыслили идеи **Ensemble**. Отличий очень много: более сложный геймплей, походовый режим… Вот только, чего греха таить, скверная графика (оно и понятно, ведь пока что разработчики делают все своими силами и только ищут издателя).



«Какая же это AoM, если нет реального времени?», – спросишь ты. Суди сам. Действие также происходит в античные времена. Мы вольны выбрать одну из трех цивилизаций (египтяне, римляне или китайцы), просить помощи у богов и призывать на помощь мифических существ.
Если бы на этом список особенностей Alter Ego и ограничивался, то на нее никто и внимания бы не обратил. Но есть интересные особенности! Во-первых, в игре сложная система ресурсов – их насчитывается аж восемь видов. Причем нашлось место даже для воды, масла и фимиама (пахучие благовония, которыми пользовались античные жрецы). Во-вторых, у каждой цивилизации есть условно «хорошие» и «плохие» пути развития. В зависимости от наших действий по ходу кампании, египтяне, например, научатся темной магии и смогут насылать на врагов порчу. Или освоят неведомые ранее технологии.
Что ж, вероятно, из Alter Ego и получится неплохая стратегия. Но без поддержки хорошего паблишера это почти невозможно.

«3D-ИНСТРУКТОР»/«ПЕРЕВОЗЧИК»

Жанр: Simulator
Дата выхода: не объявлена

Студия **Multisoft** представила на КРИ два любопытных проекта, которые в первую очередь заинтересуют автолюбителей.
«3D-инструктор» нельзя назвать игрой. Это симулятор вождения в городских условиях. Поведение авто на дороге очень близко к настоящему, причем все правила дорожного движения необходимо строго соблюдать.
Кататься мы будем по улицам реальной Москвы. Правда, не жди, что город воссоздадут полностью. Лишь некоторые районы обретут свое виртуальное воплощение. В показанной на конференции версии, например, любой желающий мог прокатиться по Проспекту Мира и объехать вокруг гостиницы «Космос»… Я живу неподалеку от этих мест и могу с уверенностью сказать: объекты расположены в полном соответствии с реальностью. Смущает лишь ужасная графика, правда, в симуляторах вождения это далеко не самое важное.





«Перевозчик» – это сложнейшие гонки по бездорожью. Подключив к компьютеру руль и педали, сразу понимаешь, сколько времени и сил разработчики потратили на проработку физической модели. Жаль, что и тут графика подкачала. Удовольствие получат лишь самые ярые поклонники экстремального спорта.

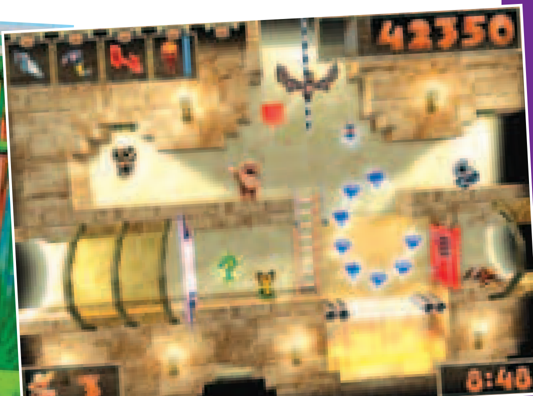
ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ



Благодаря «Ярмарке проектов» начинающие разработчики могут показать свои труды широкой публике, а заодно – если свезет – найти издателей. Собственно говоря, именно за этим в холл "Business Lounge" гостиницы «Космос» шестого апреля сего года приехала очередная бригада новичков-игроделов.
«Ярмарка-2007» прошла под знаком онлайновых развлечений. Если в прошлом году соотношение между обычными проектами и многопользовательскими было примерно «50 на 50», то теперь «сингловые» забавы оказались в явном меньшинстве. Вполне ожидаемая тенденция, ведь браузерные MMORPG – перспективное направление, да и денег на их создание требуется много меньше, чем на какой-нибудь навороченный шутер. Я рад за разработчиков, которые нашли удобную нишу, но, с другой стороны, в этот раз на «Ярмарке» не на что было взглянуть. Все игры – что внешне, что по сути – были чрезвычайно похожи друг на друга. Запомнился лишь один проект да парочка стендов, на которых крутили красочные shareware-аркады. Но обо всем по порядку.

Фирма **Steelseed** – коллектив из двух человек, программиста и дизайнера. Удивительно, но работая задарма, без помощников, им удалось создать довольно неплохой движок, поддерживающий большинство современных графических наворотов.
Тем не менее назвать «игрой» раннюю демо-версию шутера без сюжета, лишь с несколькими уровнями и парой видов монстров, – язык не поворачивается.
Компании **Elephant Games** и **Axysoft**, специализирующиеся на shareware-забавах, заставили автора этих строк вспомнить свое славное детство. От их ярких, динамичных платформеров и аркад получаешь удовольствия не меньше, чем от приставочных хитов середины 90-х. Все-таки в России умеют делать не только зубодробительные стратегии, но и более простые развлечения. Жаль, что на это способны немногие.
А в целом – скучно и грустно, господа. В прошлом году была хотя бы одна «звездочка» – ***«Коллапс»***, а теперь и вовсе смотреть почти не на что. Надеюсь, это лишь неприятный эпизод, а не тенденция.





КРИ AWARDS

В заключительный день выставки прошла церемония «КРИ Awards», на которой награждались самые выдающиеся проекты. Как следует из пресс-релиза организаторов мероприятия, «в течение трех дней компетентное жюри изо всех сил знакомилось с номинантами, чтобы из нескольких десятков выбрать лучших». Не можем согласиться по нескольким пунктам с мнением жюри (представитель от **«РС ИГР»** в состав комиссии включен не был), тем не менее публикуем весь список победителей (за исключением некомпьютерных игр). Суди сам!

Лучшая игра
Disciples 3 (.dat/Акелла)
Лучшая компания-издатель
1С
Лучшая компания-разработчик
GSC GameWorld
Лучшая компания-локализатор
Бука
Лучший дебют
Смерть шпионам
(Haggard Games/1С)
Лучшая игра без издателя
X-Team: День свободы
(N-Game Studios)
Самый нестандартный проект
Тургор
(Ice-Pick Lodge/Новый Диск)
Лучшая зарубежная игра
The Witcher
(CD Projekt/Новый Диск)
Приз зрительских симпатий
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
(GSC GameWorld/GSC World Publishing)
Приз от прессы
King's Bounty: Легенда о рыцаре
(Katauri Interactive/1С)
Лучшее звуковое оформление
Адреналин 2: Час пик
(Gaijin Entertainment/1С)
Лучшая технология
The Engine
(SkyFallen Entertainment)
Лучшая игровая графика
Анабиоз: Сон Разума
(Action Forms)
Лучший игровой дизайн
Ямстеры (KranX Productions)
Лучшая экшен-игра
Приключения Капитана Блада
(Акелла)
Лучшая стратегическая игра
Кодекс войны
(Ino-Co/1С)
Лучшая ролевая игра
Санитары подземелий
(1С)
Лучшая приключенческая игра
Отель «У погибшего альпиниста»
(Electronic Paradise/Акелла)
Лучшая игра-симулятор
Полный привод УАЗ 4Х4: Уральский призыв
(Avalon Style Entertainment/1С)




GAMES

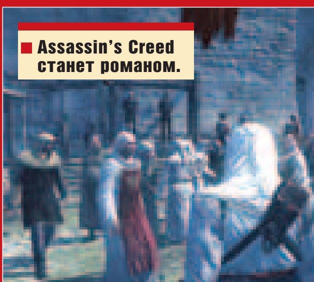
Текст: **Иван Гусев**

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Уоррен Спектор*, глава компании* ***Junction Point Studios***

Дела идут просто замечательно. В моей студии трудятся 24 человека. Мы работаем над двумя оригинальными проектами. Один из них создается в сотрудничестве с известным парнем из Голливуда, а концепцию другого я придумал вместе с женой лет 15 назад. Думаю, когда я наконец-то объявлю, над чем мы корпим, многие люди воскликнут: «О боже! Буду ждать!», а другие скажут: «Он совсем спятил!»



Assassin's Creed станет романом.

Издательство **Ubisoft** здорово рассчитывает на экшен с элементами фантастики ***Assassin's Creed***, действие которого разворачивается в Палестине в конце XII века. Не так давно компания начала создание короткометражного анимационного фильма по мотивам игры. А в октябре издательство **Pocket Books** выпустит роман, рассказывающий предысторию событий, показанных в Assassin's Creed. Книга написана **Стивеном Барнсом** (Steven Barnes) и является первой в трилогии, посвященной приключениям главного героя игры Альтаира.

3.5 миллиона копий – тираж *World of Warcraft: The Burning Crusade* за первый месяц продаж

ТОМПСОН ТРЕБУЕТ ЗАПРЕТИТЬ GTA IV



На GTA IV уже начались нападки.



Томпсон также ополчился против сиквела Manhunt.



По Томпсону тюрьма плачет.

Руководство издательства **Take-Two Interactive** наконец-то решило угомонить «моську», вот уже много лет тявкающую на игровую индустрию. Речь, разумеется, идет о флоридском юристе **Джеке Томпсоне** (Jack Thompson). Одиозный ханжа неоднократно называл ***Grand Theft Auto*** «расистским симулятором убийцы», а компанию Take-Two – «Антихристом». Терпение авторов лопнуло, когда Томпсон потребовал приостановить разработку ***Grand Theft Auto IV*** и ***Manhunt 2*** или, по крайней мере, добровольно выставить им рейтинг «Только для взрослых». И даже пригрозил судебным иском! Take-Two обвинила юриста в нарушении первой поправки конституции США («свобода слова») и попросила суд приструнить безумного Джека. В ответ Томпсон заявил, что издательство совершило страшную глупость, и теперь-то он уничтожит подлецов. И тоже подал в суд – требуя, как обещал, запретить релиз Grand Theft Auto IV и Manhunt 2. В своем исковом заявлении неугомонный Томпсон назвал Take-Two «криминальной группировкой», а разработчиков студии **Rockstar Games**, авторов всех игр серии GTA, – «шотландскими социопатами». Надо заметить, что только за эти оскорбления в России он мог бы запросто угодить за решетку.

47-Й СПЕШИТ В КИНОТЕАТР



Скотт сыграет роль главного врага 47-го.

Компания **20th Century Fox** запустила в производство боевик **Hitman** по мотивам популярной игры от датской студии **Io Interactive**. Как мы уже сообщали ранее, фильм продюсирует **Люк Бессон** (Luc Besson), а роль хитроумного убийцы исполняет малоизвестный актер **Тимоти Олифант** (Timothy Olyphant). И если в пригодности последнего мы пока сомневаемся (потому что не видели его лысую макушку), то в актере, который сыграет главного злодея, уверены на сто процентов. **Дагрей Скотт** (Dougray Scott) – идеальный отрицательный персонаж. Лучшее тому подтверждение – его работа в фильме «Миссия невыполнима 2». Кстати, актерский состав Hitman уже полностью укомплектован, и в нем даже нашлось место украинской модели **Ольге Курыленко**. В режиссерском же кресле обосновался француз **Ксавьер Генс** (Xavier Gens), впервые нанятый Голливудом.



Курыленко взяли в Hitman явно не из-за актерского таланта.

Съемки уже начались – в столице Болгарии Софии. Также обещаны Лондон, Стамбул и страны Южной Африки. Премьера Hitman намечена на 12 октября. Мы, конечно, знаем, что Бессон привык работать быстро, но не слишком ли он торопится на этот раз?


■ Финны готовят «убийцу» Max Payne.

В Финляндии открылась новая амбициозная студия– **Recoil Games**. Ее руководителем стал небезызвестный **Самули Сувахуко** (Samuli Syvahuoko), один из основателей **Remedy Entertainment**. Последняя хорошо знакома геймерам своей выдающейся дилогией ***Max Payne*** и нынешним проектом – триллером ***Alan Wake***. Recoil Games объединила 20 разработчиков, ранее трудившихся на **Electronic Arts**, **Sony**, **Activision** и **Ubisoft**. В планах компании – создание первоклассных экшенов с продуманными, закрученными сюжетами. Свой первый проект с солидным бюджетом Recoil Games представит в этом году.

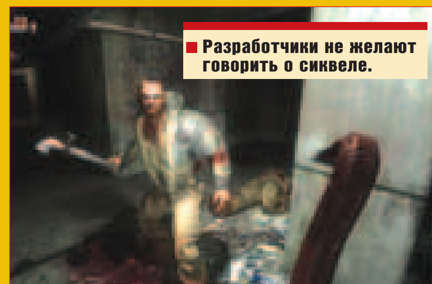

■ Бэтмен стал плоскобоким.

Игровое подразделение компании **Warner Bros.** представило публике свой новый проект – ***LEGO Batman: The Videogame***. Разрабатывать эту аркаду поручено студии **TT Games**, ответственной за обе части ***LEGO Star Wars***. Естественно, геймплеем «лего-бэтмен» будет здорово смахивать на «лего-звездные войны». Однако разве это не здорово? Завязка яркой и юморной LEGO Batman: The Videogame проста: в тюрьме Готэм-сити случился массовый побег. Бэтмену придется снова отлавливать злодеев, когда-то отправленных им за решетку. Игра выйдет в 2008 году на PC и консолях нового поколения.

ХОДЯТ СЛУХИ

CONDEMNED 2 НЕ ЗА ГОРАМИ?


■ Жутковатый Condemned обретет продолжение?


■ Разработчики не желают говорить о сиквеле.

Паранормальный триллер ***Condemned: Criminal Origins*** увидел свет в конце 2005 года и был довольно тепло принят критиками и геймерами. Нельзя сказать, что экшен **Monolith Productions** стал бестселлером. Но поскольку помимо PC он вышел на консоли Xbox 360 (и был одним из хитов стартовой линейки приставки), игра разошлась по миру весьма неплохим тиражом. А раз так, слухи о разработке сиквела неизбежны.

Благую весть принес сайт **Play.com**. Респектабельный британский интернет-магазин начал прием предварительных заказов на ***Condemned 2***. Игра представлена идиотской по смыслу и построению фразой: «Выдающийся сиквел блистательной брутальной кровавой потехи», а в качестве даты релиза значится 30 ноября 2007 года. Мой день рождения, кстати... Пардон, отвлекся.

Так вот, Play.com – компания серьезная, с хорошей репутацией, и не в ее правилах принимать предзаказы на несуществующую игру. К тому же финал Condemned: Criminal Origins однозначно намекал на сиквел, так что выпуск продолжения – довольно логичный шаг. Однако ни Monolith Productions, ни **SEGA**, издавшая первую часть, не стали подтверждать или опровергать слухи о Condemned 2. Нам остается только ждать официального анонса. Если 30 ноября – верная дата релиза, объявление прозвучит совсем скоро.


■ Monolith пока занята портированием F.E.A.R. на PlayStation 3.

MIDWAY УЛИЧИЛИ В ПЛАГИАТЕ


■ С игроделов хотят содрать 1.5 миллиона баксов.

Безвестный калифорнийский сценарист **Уильям Кроуфорд Третий** (William Crawford III) обвинил в плагиате издательство **Midway**. И, как положено в подобных случаях, обратился с иском в суд, потребовав компенсацию в размере 1.5 миллиона долларов. Кроуфорд утверждает, что экшен ***Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*** основан на его сценарии к будущему фильму под названием **Psi-Ops**. Сходство действительно поразительное. И в игре, и в сценарии агенты, обладающие паранормальными способностями, борются с не менее одаренными злодеями. Причем схожа не только основная идея, но и ряд персонажей.


■ Кроуфорд утверждает, что Midway украла его персонажей!

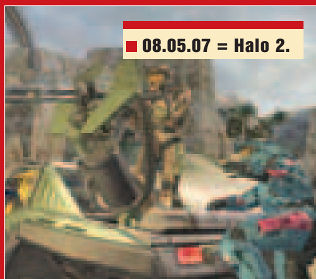
Самое смешное кроется в том, что Кроуфорд зарегистрировал авторское право на свой труд еще в марте 1998 года, тогда как Midway сделала то же самое с Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy лишь в июле 2004-го. По мнению истца, игровое издательство подглядело идею либо на его сайте, либо на выставке **E3 2001**, в ходе которой он рекламировал свой проект. У Midway пока не нашлось, что сказать в свое оправдание.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Рагнар Торнквист**, главный сценарист **Funcom**, автор **Dreamfall

Мы разговаривали со многими людьми в киноиндустрии (начиная с простых агентов и заканчивая солидными продюсерами). Обсуждали, разумеется, возможность переноса ***The Longest Journey*** и ***Dreamfall*** на большой экран. Проект обернется внушительными затратами, так что пока ни с кем не договорились. Но, на мой взгляд, лучше уж не будет никакого кино, чем выйдет отстойный фильм. Фэны не поймут.



08.05.07 = Halo 2.

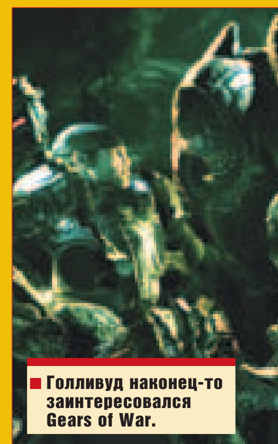
В то время как обладатели консоли Xbox 360 предвкушают выход ***Halo 3***, мы, персональщики, мечтаем о ***Halo 2***. К счастью, ждать осталось всего ничего – премьера порта намечена на 8 мая. Однако поиграть в Halo 2 смогут далеко не все. Шутер требует операционку **Windows Vista**. В тот же день – 8 мая – **Microsoft** запустит сервис **Games for Windows Live**, компьютерный аналог **Xbox Live**. Обладатели платного аккаунта смогут сражаться в онлайне с приставочниками. Вот только нужно ли нам это?

10 новых цивилизаций – в адд-оне *Civilization IV: Beyond the Sword* (июль 2007)

БИЛЕТ В КИНО НА GEARS OF WAR



Блежински впервые станет кинопродюсером.



Голливуд наконец-то заинтересовался Gears of War.

С новой силой поползли слухи о том, что работа по переносу убершутера ***Gears of War*** на персоналку началась! Так это или нет на самом деле – нам неизвестно, а вот то, что по мотивам игры будет снят фильм – истинная правда. Недавно кинокомпания **New Line Cinema** купила права на экранизацию приключений Маркуса Феникса. Впрочем, никто этому не удивился, ведь Gears of War, флагманский и пока эксклюзивный проект консоли Xbox 360, уже раскупили 4-миллионным тиражом. Разумеется, киношники не могли проигнорировать подобный успех. Сценарий поручено написать **Стюарту Битти** (Stuart Beattie), сделавшему себе имя на «Соучастнике» и «Пиратах Карибского моря». По словам вице-президента **Epic Games Марка Рейна** (Mark Rein), Битти – большой поклонник игры, и он досконально изучил вселенную Gears of War. А чтобы сценарист не придумал чего лишнего, его работу (и весь съемочный процесс) будет контролировать знаменитый гейм-дизайнер **Клифф Блежински** (Cliff Bleszinski). Клиффи Би стал исполнительным продюсером фильма. Другими продюсерами картины выступят ребята, за плечами которых такие хиты, как «Чужой против хищника» и «Я робот». Когда Gears of War доберется до кинотеатров – не ясно. Скорее всего, не раньше чем через пару лет.

ЕА ОСТАЕТСЯ ВЛАСТЕЛИНОМ КОЛЕЦ



The Battle for Middle-earth II – последний на сегодня крупный проект EA по лицензии New Line Cinema.



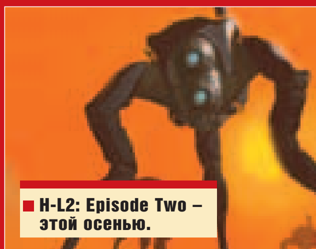
Вселенная, созданная Толкиеном, продолжает приносить стабильный доход.

Американское издательство **Electronic Arts** заработало миллионы долларов на безумно популярной вселенной **The Lord of the Rings**. И, как выяснилось недавно, компания не собирается останавливаться. «Электроники» продлили договор с киностудией **New Line Cinema** на разработку игр по мотивам эпической трилогии режиссера **Питера Джексона** (Peter Jackson) «Властелин колец». Соглашение охватывает 2007 и 2008 годы. За это время EA планирует выпустить еще несколько игр о Средиземье. Правда, что это за проекты – совершенно непонятно. Журналисты было подумали, что речь идет о ролевке ***The Lord of the Rings: The White Council***, однако пресс-служба EA поспешила прояснить ситуацию. В ближайшем будущем компания анонсирует совершенно новую игру! Ее жанр нам неизвестен, зато мы точно знаем: выпуск проекта запланирован на будущий год. Сгораем от любопытства и ждем подробностей.

Что же касается The White Council, статус этой RPG остается без изменений – «разработка временно приостановлена». Однако надежда на возрождение есть.


Дюк опозорил 3D Realms.

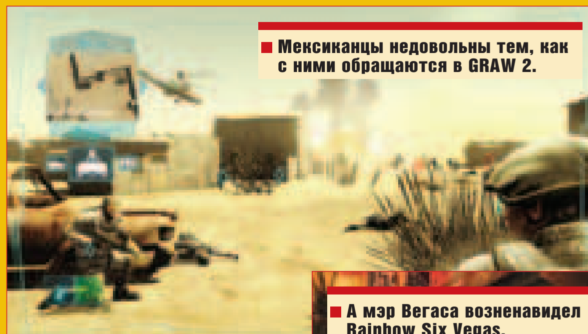
– Мы признаем, что облажались с ***Duke Nukem Forever***, – откровенно высказался исполнительный директор компании **3D Realms Скотт Миллер** (Scott Miller) в одном из своих недавних интервью. *– Мы хотели, чтобы наша игра «сделала» все остальные. В результате выставили себя на посмешище.* Миллер сообщил, что в течение последних полутора лет разработка шутера-долгостроя идет ударными темпами. Команде 3D Realms помогает огромное количество привлеченных профессионалов. И вроде бы дело близится к релизу. Миллер также намекнул: DNF выйдет не только на PC, но и на консолях нового поколения.

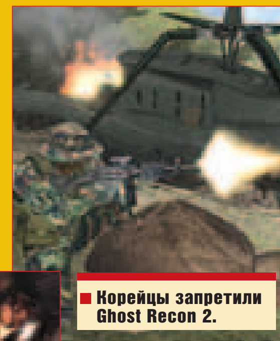

H-L2: Episode Two – этой осенью.

Директор студии **Valve** по маркетингу **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi) обрадовал поклонников Гордона Фримена: второй эпизод ***Half-Life 2*** будет заметно дольше первого. Его прохождение займет минимум 8 часов, тогда как ***Episode One*** геймеры в среднем заканчивали за шесть. Ломбарди также сообщил приблизительную дату релиза ***Half-Life 2: Episode Three***. По его словам, разработка финального эпизода займет около 12 месяцев с момента выпуска второй главы. Значит, надо ориентироваться на осень 2008 года. Впрочем, Ломбарди не стоит особо доверять – он уже не раз вводил нас в заблуждение.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

МЕКСИКА ПРОТИВ GRAW2


Мексиканцы недовольны тем, как с ними обращаются в GRAW 2.


Корейцы запретили Ghost Recon 2.


А мэр Вегаса возненавидел Rainbow Six Vegas.

Шутер ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2***, который уже вышел на консоли Xbox 360 и вскоре появиться на PC, вызвал бурю негодования в Мексике. Дело в том, что события игры разворачиваются в городе Хуарез на американо-мексиканской границе, и соседи США показаны далеко не с лучшей стороны. Проще говоря, большинство мексиканцев в GRAW 2 – бунтари, террористы и идолопоклонники. Неудивительно, что мэр Хуареза **Гектор Лардизабал** (Hector Lardizabal) обратился к правительству с требованием запретить продажи возмутительного шутера. Несмотря на то, что действие игры происходит в будущем – 2014 году, мэр считает: GRAW 2 показывает жителей Хуареза в неприглядном свете и портит отношения между Мексикой и США. Губернатор мексиканского штата Чиуауа прислушался к словам Лардизабала и велел убрать шутер издательства **Ubisoft** с прилавков магазинов. Вполне возможно, вскоре вся страна присоединится к бойкоту GRAW 2.

Боссы Ubisoft пока никак не прокомментировали случившееся. Впрочем, им не привыкать к подобным протестам. В 2004 году ***Ghost Recon 2*** был запрещен в Корее – тоже по политическим мотивам. В прошлом же году мэр Лас-Вегаса в пух и прах раскритиковал ***Tom Clancy's Rainbow Six Vegas***, назвав игру вредной для имиджа «города греха».

ГЭРРИОТТА ОГРАБИЛИ ИДИОТЫ


Спецотряд Tabula Rasa отправлен на поиски преступников.

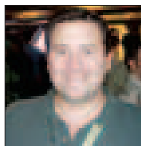

Пропажа алкоголя не расстроила Гэрриотта.

Знаменитый гейм-дизайнер **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott), создавший культовую RPG-серию ***Ultima*** и в настоящее время работающий над онлайновой ролевкой ***Tabula Rasa***, стал жертвой дурацкого ограбления. Компания примерно из десяти человек проникла на его дачу в пригороде Остина и... устроила там вечеринку. Поскольку Гэрриотт использовал дачный домик для приема гостей, в нем было полно отличного алкоголя. Злоумышленники (надо заметить, довольно юные) напились до чертиков, сфотографировались на память, забрали с собой спиртного примерно на 5 тысяч долларов и ушли. А вот цифровую фотокамеру забыли.

- Представляю, просыпается компания утречком с жутким похмельем, и все чешут затылки: «А где же фотик?», – смеется Гэрриотт. *– Этот взлом войдет в историю самых идиотских преступлений.*

Несмотря на снимки, полиция пока не нашла преступников. За информацию о них назначили награду – тысячу долларов. Думаем, к тому моменту, когда ты будешь читать эти строки, любителей попозировать на камеру уже поймают. Или они сдадутся сами. Придурки, что с них взять...

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Марк Рейн*, вице-президент компании* ***Epic Games***

В игровой индустрии сейчас думают так: «Мы хотим сделать крутой шутер, значит, нам нужно купить лицензию на использование движка **Unreal 3**». Однако возможности нашего «мотора» поистине необъятны! Мы в **Epic Games** хотим, чтобы все поняли: если вы решили создать гоночную аркаду или спортивный симулятор, Unreal 3 – ваша технология. Наш движок подойдет даже для игры про куклу Барби.



Battlestations: Midway 2 быть!

В своем последнем финансовом отчете британское издательство **SCi Entertainment** сообщило об убытках в размере 35 миллионов долларов за полгода. Однако руководство с оптимизмом смотрит в будущее. Ведь у компании появились новые хиты (экшены ***Just Cause*** и ***Battlestations: Midway***), успех которых она намерена использовать на полную катушку. Две вышеназванные игры разошлись суммарным тиражом в 4 миллиона экземпляров. Неудивительно, что уже началась разработка ***Just Cause 2*** и ***Battlestations: Midway 2***.

73.316$

средняя годовая зарплата разработчика игр (опрошено 5600 игроделов)

ВЕНЕСУЭЛЬЦЫ БОЯТСЯ MERCENARIES 2



В Венесуэле Mercenaries 2 продавать не будут.



Чавес строит в Венесуэле социализм XXI века.



Вряд ли Боно интересуют Mercenaries 2.

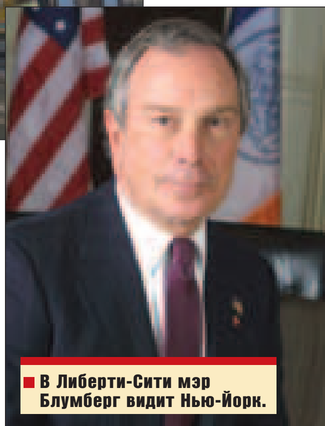
Жители Венесуэлы против того, чтобы ***Mercenaries 2: World in Flames*** когда-либо увидела свет. Она их, видите ли, пугает. События этого шутера от **Pandemic Studios** разворачиваются в Венесуэле в недалеком будущем. Благороднейшие американские солдаты борются во имя торжества демократии против местного нефтяного олигарха, напоминающего президента **Уго Чавеса** (Hugo Chavez). С которым, надо заметить, у правительства США в последнее время установились непростые отношения. Месяц назад один из политиков Венесуэлы уже назвал Mercenaries 2 «оправданием империалистической агрессии». Теперь же против выхода игры выступила общественная организация **Venezuelan Solidarity Network**. Ее члены послали письмо **Боно** (Bono), лидеру рок-группы U2 и члену совета директоров инвестиционной фирмы **Elevation Partners**. Последняя, напомним, пару лет назад финансировала объединение студий **BioWare** и **Pandemic** и играет важную роль в образовавшейся компании. Венесуэльские активисты попросили Боно не ухудшать отношения между их страной и США и остановить разработку спорного шутера. Рок-музыкант пока молчит. Зато высказался один из основателей Pandemic Studios: «Mercenaries 2 – всего лишь игра, а все события и персонажи в ней вымышлены».

МЭР НЬЮ-ЙОРКА ПРОТИВ GTA IV



Первый же ролик GTA IV спровоцировал мини-скандал.

Компания **Rockstar Games**, как и обещала, 29 марта выпустила первый трейлер ***Grand Theft Auto IV***. В ролике, призванном продемонстрировать возможности движка **RAGE** (да, они впечатляют), показан всем нам знакомый Либерти-Сити. Мегаполис создан по образу и подобию Нью-Йорка: мы заметили бруклинский мост, знаменитый небоскреб Эмпайр-Стейт-Билдинг и даже статую Свободы. Узнал свой город и мэр Нью-Йорка **Майкл Блумберг** (Michael Bloomberg). Как и следовало ожидать, он не пришел в восторг от того, что его «владения» избраны местом действия GTA IV.



В Либерти-Сити мэр Блумберг видит Нью-Йорк.

– *Я не одобряю любую игру, где дают очки за ранение или убийство полицейских*, – заявил Блумберг. Ему вторил комиссар нью-йоркской полиции **Рэймонд Келли** (Raymond Kelly):

– *Неважно, где разворачиваются события игры. Романтизировать насилие – отвратительно.*

Лиха беда начало. Разработчику **Rockstar Games** и издателю **Take-Two Interactive** следует готовиться к настоящей травле. Серия Grand Theft Auto всегда действовала на игроненавистников как красная тряпка на быка.

Акелла

СТРАТЕГИЯ

WAR FRONT

TURNING • POINT

DIGITAL REALITY

Масштабная стратегия с ролевыми и action-элементами от создателей легендарной Imperium Galactica. Как сложилась бы мировая история, погибни Гитлер в самом начале войны? Что стало бы с немецкой военной машиной, если бы пал тоталитарный режим фюрера? И что, если бы правдой оказались легенды о сверхоружии, которое тайно разрабатывали ученые Третьего Рейха? Перед вами альтернативная история Второй мировой войны: стратегия в которой реальные модели танков, ракетниц и истребителей 40-х годов сражаются на одних фронтах с невиданной футуристической техникой. Готовьтесь принять командование германскими войсками, силами американцев или советской армией. И под вашим началом окажутся не только немецкие «Пантеры» и не одни лишь легендарные «Катюши», но и чудовищные боевые машины огромной разрушительной силы...



www.warfront-game.com



10TACLE STUDIOS



М.Видео

ХИТ ZONA




Спилберг учит EA делать игры.

В прошлом году **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg) объявил, что будет работать с **Electronic Arts** над тремя играми. За солидный гонорар «электроники» уговорили гуру поделиться с разработчиками лос-анджелесской студии EA своими идеями и фирменным режиссерским стилем. Многие предполагали, что это партнерство – всего лишь рекламная акция. Однако, как оказалось, Стивен приезжает в офис EA как минимум раз в неделю ранним утром и проводит с разработчиками 3–4 часа. Что за проекты готовятся – пока не ясно, известно только, что они не имеют отношения к фильмам Спилберга.


Фэны Destiny Sphere, объединяйтесь!

В Москве состоялся Первый всероссийский чемпионат по популярной стратегической онлайн-игре ***Destiny Sphere*** (ее «прописка» – **ds.rambler.ru**). Мероприятие, собравшее более 300 человек, прошло в клубе **"4Game"**. Первое место по общему рейтингу занял игрок **RUPLER** (Санкт-Петербург), второе – **Neverhood** (Москва), третье – **Nick_III** (Москва). Они получили призы и медали. Также подсчет очков велся по военному рейтингу (начисляется в сражениях). Победил москвич **Navohudonosor**, ему вручили кубок и DVD-плеер. Теперь подобные турниры будут проходить раз в квартал, причем не только в Москве, но и в других городах.

ХОДЯТ СЛУХИ

ХОББИТЫ – ГОЛУБЫЕ?


Скриншот Warcraft: Heroes of Azeroth. Ну да, подделка...


Вот они – голубые хоббиты!


Blizzard не поленилась даже сделать обои Heroes of Azeroth.

На сайте **Blizzard Entertainment** промелькнула информация о новом проекте компании – стратегии в реальном времени ***Warcraft: Heroes of Azeroth***. Игра является приквелом (по-русски говоря, предысторией) ***World of Warcraft*** и рассказывает, как и почему образовались Альянс и Орда. Были обещаны герои и локации, хорошо знакомые поклонникам WoW. Для комфортной игры достаточно 400-мегагерцевого процессора и 8-мегабайтной видеокарты уровня **Voodoo 3**. Смущает только одно обстоятельство – руководство Blizzard отказывается говорить о Heroes of Azeroth, а с сайта информацию о нем быстро убрали.

Другой интересный слух пришел от **Turbine Entertainment**, компании, недавно запустившей ***The Lord of the Rings Online***. Поговаривают, в этой MMORPG совсем скоро появится новая играбельная раса – хоббиты с Голубых гор. Или, как их еще называют, голубые хоббиты.

Ну а окончательно всех «добила» весть от **Electronic Arts**. Она якобы решила выпустить специальное коллекционное издание ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** для любителей ретро – на 1407 дискетах. Стоить оно будет аж 800 долларов.

«Что за ерунда?» – возможно, фыркнул ты. И правильно сделал. Издатели, упомянутые в заметке, распространили весь этот бред в день дурака, 1 апреля. А ты что, поверил?

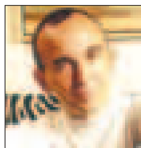
ГЕЙМЕРЫ ХОТЯТ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ BIOSHOCK


BioShock будет украшением твоей коллекции игр.


Геймеры хотят фигурку большого папочки.

Многие геймеры уже обвели красным маркером 21 августа в календаре. Именно в этот день поступит в продажу «шутер нового поколения» ***BioShock***. Десятки тысяч людей искренне верят, что игра **Irrational Games** изменит жанр, и готовы заплатить дополнительные 10–20 долларов за коллекционное издание. Однако издательство **Take-Two Interactive** не спешило анонсировать специальную версию BioShock. Тогда геймеры составили петицию с требованием выпустить коллекционное издание и начали сбор подписей в интернете. «Хорошо, – ответили боссы Take-Two. – Соберете 5000 подписей, будь по-вашему». Через пару дней под петицией стояли почти 20 тысяч подписей. Довольный издатель согласился выпустить коллекционное издание, и сейчас на официальном сайте BioShock идет опрос, что бы геймеры хотели в нем найти? Лидирует по популярности фигурка большого папочки (помнишь чувака в водолазном костюме?), за ним следуют DVD с рассказом о разработке игры, CD с саундтреком и артбук. Жаль только, что до России коллекционные издания добираются так редко...

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Питер Молине**, глава **Lionhead Studios**, создатель **The Movies** и **Fable

Я очень горд, что удостоился чести стать рыцарем ордена искусств. Огромное спасибо французскому министерству культуры за признание. Я разделяю эту награду со всеми сотрудниками **Lionhead Studios**, потому что наши игры – плод коллективного труда. Я всего лишь глава талантливой компании. И все-таки здорово, что игры теперь отмечают вот таким способом – тебя делают рыцарем.



Junkie XL теперь пашет на EA.

Electronic Arts открыла собственную звукозаписывающую компанию, которая будет выпускать музыку разных жанров под лейблом **Artwerk**. Первым артистом, согласившимся «плясать под дудку» EA, оказался электронщик **Junkie XL**. Его композиции ты мог слышать в гоночных аркадах ***Need for Speed Underground*** и ***Need for Speed Carbon***, а также симуляторе американского футбола ***Madden NFL 07***. Скорее всего, и другие будущие музыканты Artwerk отметятся в играх EA.

3

награды получил шутер *Gears of War* на Game Developers Conference 2007

ДИРЕКТОРА TAKE-TWO УВОЛИЛИ

В руководстве **Take-Two Interactive** произошли большие перемены. Группа акционеров устроила переворот, и исполнительный директор компании **Пол Эйблер** (Paul Eibeler) был смещен с поста!

Ни для кого не секрет, что Take-Two сейчас переживает не лучшие времена. Издательство вот уже больше года несет крупные убытки и постоянно оказывается в центре скандалов – разумеется, «благодаря» неоднозначным играм, которые выпускает (серия ***Grand Theft Auto***, ***Manhunt***, ***Bully***). Все это негативно сказывается на имидже компании («преступная группировка» – так назвал ее юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson)) и, что куда более важно, стоимости ее ценных бумаг.



Штраусс Зельник, новый глава Take-Two.



Не за горами выход GTA IV и... новые проблемы?

Разумеется, акционерам Take-Two не нравится терять деньги, поэтому на ежегодном собрании они учинили «чистку» топ-менеджмента компании. Заправляла «уборкой» крупная группа акционеров, которым принадлежит 46 процентов издательства. Раз – и Пол Эйблер уволен. Два – и новым исполнительным директором Take-Two назначен **Штраусс Зельник** (Strauss Zelnick), опытный управленец, в свое время занимавший руководящие посты в **BMG Entertainment**, **Crystal Dynamics** и **20th Century Fox**. И, наконец, три – у Take-Two новый совет директоров. Цена акций издательства немедленно поползла вверх и достигла примерно 22 баксов за штучку.

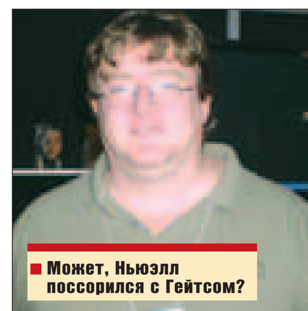


Серия GTA здорово подпортила имидж Take-Two.

VALVE КРИТИКУЕТ MICROSOFT



Купи H-L2: Episode Two и получи Portal бесплатно!



Может, Ньюэлл поссорился с Гейтсом?

Такое впечатление, что создатели серии ***Half-Life*** недолюбливают корпорацию **Microsoft**. А заодно им не нравится и новая операционная система **Windows Vista**, провозглашенная «самой дружелюбной» к геймерам. Недавно глава компании **Valve Software Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) обвинил корпорацию в равнодушии к нуждам разработчиков: «Не могу назвать ни одной фичи в Vista, которая была бы полезна нам». Теперь же директор по маркетингу Valve **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi) раскритиковал программу **Games for Windows**. Напомним, в ее рамках Microsoft продвигает PC как игровую платформу, ни в чем не уступающую консолям. Ломбарди же считает, что Games for Windows – краткосрочная пиар-акция, затеянная ради увеличения продаж Vista. «Вот если и через два года Microsoft будет продолжать эту программу, мы ее поддержим», – заявил он.

И еще одна короткая новость: не в тему, но про Valve. Как сообщил представитель студии, экспериментальная игра ***Portal***, которую ты найдешь в коробке с ***Half-Life 2: Episode Two***, проходится примерно за четыре часа. Что ж, неплохо…

E FOR ALL – НЕ КОПИЯ E3



E for All – шоу для геймеров.



И, конечно, на E for All будут модели. Много моделей!



«Включи и играй» – слоган E for All.

«Свято место пусто не бывает!» – заявили в прошлом году организаторы многих игровых выставок, узнав, что **E3** меняет формат и превращается в закрытый бизнес-саммит. Похоже, больше всего шансов стать «преемником» у геймерского шоу **E for All** (полное имя – **Entertainment for All**). Мероприятие состоится в Лос-Анджелесе, в том же выставочном центре, где раньше обитала E3. Правда, шоу займет меньшую площадь, и уже сейчас организатору – компании **International Data Group** – приходится ограничивать размеры павильонов некоторых компаний.
В E for All примут участие большинство издательств мира и многие крупные разработчики. Однако не жди громких анонсов и пресс-конференций – их не будет. По словам устроителей, они не хотят, чтобы E for All была точной копией E3. Новая выставка ориентирована на геймеров. Нам выпал отличный шанс посмотреть и попробовать все хиты, которые лягут на прилавки магазинов перед рождественскими праздниками, а также как следует развлечься. Например, понаблюдав за соревнованиями киберспортсменов или посетив **Video Games Live**, симфонический концерт, где прозвучит музыка из разных игр. Абонемент на все четыре дня шоу (18–21 октября) обойдется тебе в 110 долларов, стоимость разового входа варьируется от 50 до 75 долларов.

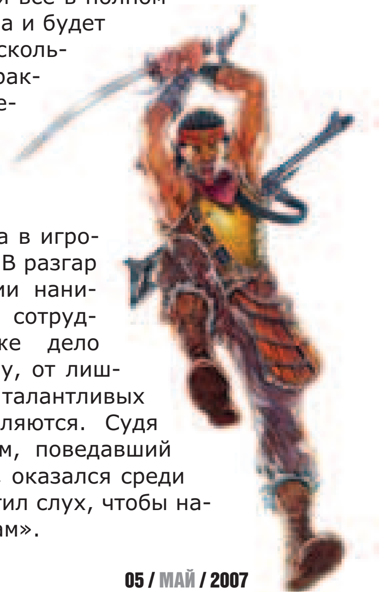
ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

ПРОЩАЛЬНАЯ ИГРА FASA – SHADOWRUN



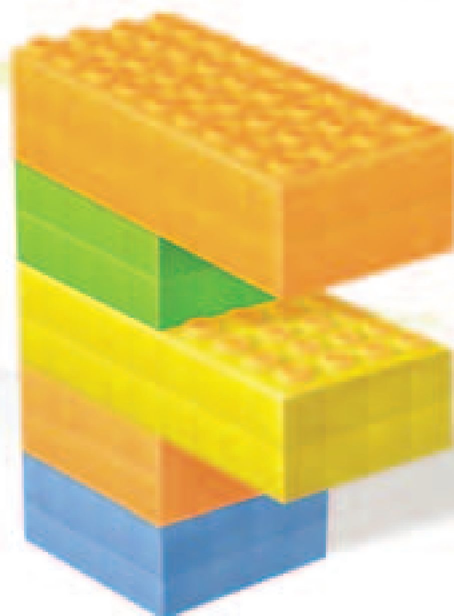
Shadowrun выйдет, FASA останется...

На официальном сайте многопользовательского шутера ***Shadowrun***, который выйдет летом, появилось тревожное анонимное сообщение. Его автор намекает, что до недавнего времени трудился в штате студии **FASA Interactive**, а потому знает, о чем говорит: безграмотное руководство загубило компанию, и после релиза игры она будет закрыта владельцем – корпорацией **Microsoft**. Безымянный критик также нелестно отозвался о самой Shadowrun, охарактеризовав ее «неоригинальной» и «посредственно выглядящей».
Один из руководителей FASA Interactive немедленно успокоил всполошившихся геймеров: со студией все в полном порядке, она жива и будет жить. Однако поскольку Shadowrun практически завершена, в компании действительно прошли небольшие сокращения.
Подобное – норма в игровой индустрии. В разгар разработки студии нанимают побольше сотрудников, когда же дело близится к релизу, от лишних, даже очень талантливых игроделов избавляются. Судя по всему, аноним, поведавший о закрытии FASA, оказался среди уволенных и пустил слух, чтобы насолить «обидчикам».



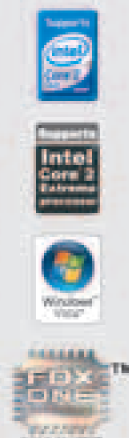
Ready, Steady, Vista™

Стильные и надёжные материнские платы Foxconn применяются в миллионах персональных компьютеров по всему миру. Используя современные компоненты совместно с материнскими платами Vista™ Ready от Foxconn, вы создадите решение, поддерживающее новейшую операционную систему от Microsoft.®



P9657AA-8EKRS2H

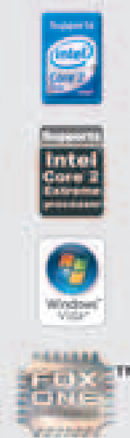




- Intel® P965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- 1* PCIe x16
- 6* SATAII, 1* eSATAII, RAID
- 2* IEEE1394a

G9657MA-8EKRS2H





- Intel® G965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- Встроенная графика Intel® GMA X 3000, Clear Video Technology
- 4* SATAII, 1* eSATAII, RAID, 2* IEEE1394a

FOXCONN®

www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

Текст: **Виктор "Prozed" Бардовский**

SAMSUNG EURO CHAMPIONSHIP 2007 ЗАВЕРШЕН!



На SEC 2006 поляки из Pentagram также остановились в шаге от победы!



Hot доказал, что может на равных бороться с лучшими игроками в Warcraft III!

Подошел к концу один из самых представительных турниров по компьютерным играм в Европе – **Samsung Euro Championship 2007** (SEC). Как ясно из названия, организован он компанией **Samsung**, которая также заправляет на **World Cyber Games**. По сути, SEC – тренировка перед WCG 2007, однако российская сборная не смогла как следует «размяться» из-за смены руководителя. Новый капитан не успел подать заявку. Но даже без отечественных киберспортсменов турнир получился напряженным: в номинации ***Counter-Strike*** первенствовали **SK-Gaming** из Швеции, для которых этот титул как глоток воды в пустыне. Скандинавы не побеждали уже довольно давно, а в этот раз на голову превзошли своих соперников. В финале одолели самих поляков из **Pentagram** со счетом 16:12 на карте de_dust2. В номинации ***Warcraft III: The Frozen Throne*** чемпионом стал украинец **Hot**, который, кстати, также является членом команды SK-Gaming. В финале он расправился с одним из лучших игроков за Альянс **Tod**'ом.

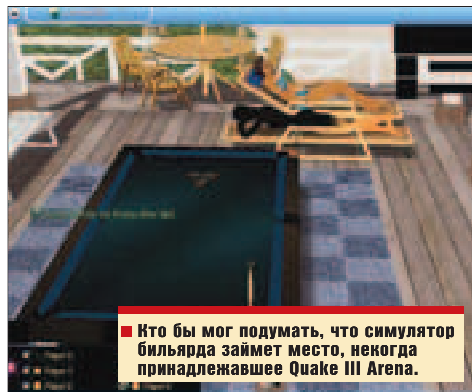
Результаты Samsung Euro Championship 2007 по Counter-Strike:

1 место – SK-Gaming (Швеция), $15.000;
2 место – Pentagram (Польша), $6000;
3 место – MYM (Норвегия), $3000.

Результаты Samsung Euro Championship 2007 по Warcraft III: TFT:

1 место – Hot (Украина), 4000 евро;
2 место – Tod (Франция), 2000 евро;
3 место – Grubby (Нидерланды), 1000 евро.

ДИСЦИПЛИНЫ WCG 2007



Кто бы мог подумать, что симулятор бильярда займет место, некогда принадлежавшее Quake III Arena.



Выбор Command and Conquer 3 в качестве основной дисциплины также под вопросом.

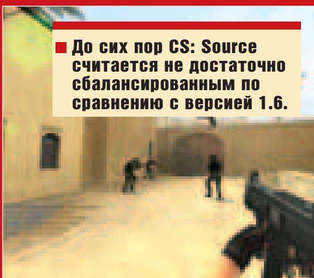
Еще недавно мы сообщали о том, что организаторы **World Cyber Games 2007** поведали о предстоящем турнире и объявили некоторые официальные дисциплины, и вот теперь обнародован окончательный список, в который помимо ***Counter-Strike***, ***Warcraft*** и ***StarCraft*** вошли ***Command and Conquer 3: Tiberium Wars***, ***Age of Empires III: The WarChiefs***, ***FIFA 07***, ***Need For Speed Carbon*** и ***Carom 3D***, а также несколько консольных игр, таких как ***Gears of War***, ***Dead or Alive 4***, ***Project Gotham Racing 3*** и ***Tony Hawk's Project 8*** (все для Xbox 360). Жаль, нет дуэльных шутеров для PC. В последнее время проводились состязания по играм серии ***Unreal Tournament***, а прежде балом правил ***Quake III Arena***. Вместо них организаторы делают ставку на посредственный симулятор бильярда ***Carom 3D*** и непроверенный ***Command and Conquer 3: Tiberium Wars***.



Вот так будет выглядеть зал, где пройдет финальная часть турнира.

$1.000.000 ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ!

Один из учредителей крупнейшего шведского турнира по компьютерным играм **Dreamhack Дэвид Гарпеншталь** (David Garpenstahl) сообщил в своем интервью, что и без того огромный призовой фонд (более $750.000) международного чемпионата **World Series of Video Games** будет увеличен до **$1.000.000**! Это самый крупный куш за всю историю киберспорта! Пока что не был обнародован официальный список номинаций, однако уже известно, что первый этап состязаний пройдет с 1 по 3 мая в Китае.



До сих пор CS: Source считается не достаточно сбалансированным по сравнению с версией 1.6.

А ГОВОРИЛИ, ЧТО НАВСЕГДА...

Громкое заявление членов команды **Complexity** о том, что отныне они играют только в ***Counter-Strike: Source***, а в турнирах по версии CS 1.6 даже участвовать не будут, оказалось не более чем шуткой. Недавно американская пятерка в полном составе сразилась на **PNY March Madness** в CS 1.6. В финале они разбили в пух и прах своих соперников из **Revolution Sports**. А говорили, что больше ни-ни...



Шведским киберспортсменам отныне помогает правительство.

GOOD GAME!
В Швеции наконец-то появилась федерация компьютерного спорта! Называется она **Goodgame**. Раньше подобная организация существовала лишь в России, но действовала из рук вон плохо: крупных турниров не проводила, киберспортсменам не помогала. Задачи у скандинавов довольно просты – сделать компьютерные игры официальным видом спорта в Швеции и заручиться поддержкой государства.



Настоящее имя Spawn'а – Абди Мохаммед.

ХОД КОНЕМ!
Хорошие рекламщики славятся нестандартными задумками. В этот раз для продвижения новой консоли PlayStation 3 они привлекли, пожалуй, самого выдающегося шведского игрока в ***Counter-Strike*** – **Spawn**'а, который сейчас выступает за команду **Schroet Kommando** (SK). Теперь многие станции шведского метро увешаны плакатами с изображением Spawn'а, который приглашает всех на вечеринку-презентацию очередного детища **Sony**.

«ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ» МАСТЕРСТВО



Завершился турнир **Extreme Masters**, который проходил в рамках крупнейшей европейской выставки компьютерных игр **CeBIT** в Германии. Состав участников мало чем отличался от **SEC**, однако итоговый результат поразил всех: и в ***Warcraft III: TFT***, и в ***Counter-Strike*** на высших строчках обосновались те, кто на SEC были вторыми! При этом в дисциплине ***Counter-Strike*** поляки из **Pentagram** растерзали своих соперников из **H2k Gaing** на двух картах – de_nuke и de_inferno – с одинаковым счетом 16:10. В номинации ***Warcraft III: The Frozen Throne*** сошлись француз **Tod** и украинец **Hot**, но на этот раз последнему не повезло, и он уступил с одинаковым счетом 0:2 в обеих партиях.



Лидер команды SK Vilden (на фото) отправлен в запас. Руководство считает, что без него команда добьется больших успехов.

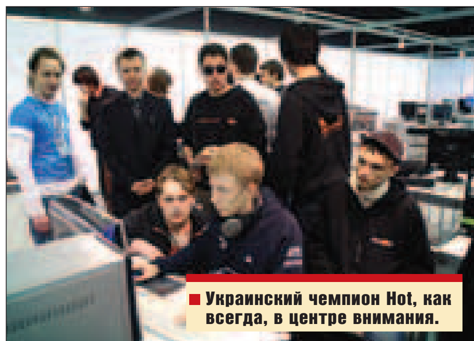


Tod на этот раз взял реванш у украинца Hot'а.

Результаты Extreme Masters по Counter-Strike:
1 место – Pentagram (Польша), 40.000 евро;
2 место – H2k Gaming (Дания), 25.000 евро;
3 место – Fnatic (Швеция), 10.000 евро.

Результаты Extreme Masters по Warcraft III: TFT:
1 место – Tod (Франция), 15.000 евро;
2 место – Hot (Украина), 8000 евро;
3 место – Creolophus (Норвегия), 5000 евро.

GAMEX WARCRAFT TOURNAMENT



Украинский чемпион Hot, как всегда, в центре внимания.

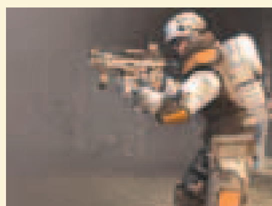


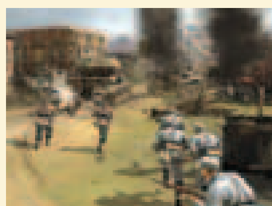
Перед каждым матчем Deadman старается сконцентрироваться только на игре.

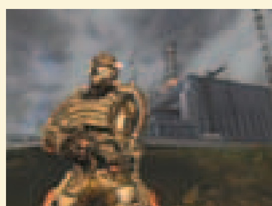
На прошедшей недавно выставке **GameX** был разыгран небывалый призовой фонд – 1.450.000 рублей! Естественно, такое событие не могли пропустить представители Кореи, для которых стратегии ***StarCraft*** и ***Warcraft*** давно уже стали национальными видами спорта. В результате в восьмерке лучших закрепились сразу пять геймеров из этой страны. А сильнейшим среди них вновь оказался **Spirit_Moon**. Он уже не раз доказывал, что лучше всех управляет Ночными эльфами. Россияне в этот раз также блеснули мастерством: **Deadman** занял почетное третье место, обыграв по ходу соревнований немало корейских профи.

Результаты GAMEX Tournament по Warcraft III: The Frozen Throne:
1 место – Moon (Корея), 1.000.000 руб.;
2 место – Fov (Корея), 250.000 руб.;
3 место – Deadman (Россия), 100.000 руб.;
4 место – Sweet (Корея), 25.000 руб.;
5 место – Rob (Россия), 25.000 руб.;
6 место – Hot (Украина), 25.000 руб.;
7 место – Shy (Корея), 25.000 руб.;
8 место – Remind (Корея), 25.000 руб.


Command & Conquer 3: Tiberium Wars


Battlefield 2142


Company of Heroes


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl


FIFA 07


Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / МАРТ 2007 ГОДА

4–10 марта

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Seasons	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Blizzard Entertainment**
03. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. Supreme Commander	**THQ**
06. Titan Quest: Immortal Throne	**THQ**
07. The Sims 2: Glamour Life Stuff	**Electronic Arts**
08. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
09. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
10. Age of Empires III	**Microsoft**

11–17 марта

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Seasons	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Blizzard Entertainment**
03. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. Supreme Commander	**THQ**
06. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
07. Company of Heroes	**THQ**
08. Titan Quest: Immortal Throne	**THQ**
09. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
10. The Sims: Life Stories	**Electronic Arts**

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / МАРТ 2007 ГОДА

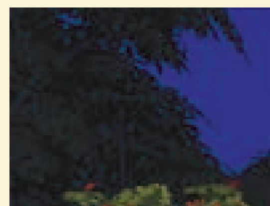
18–24 марта

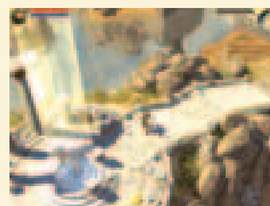
Название игры	Издатель
01. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	**THQ**
02. The Sims 2: Seasons	**Electronic Arts**
03. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	**Ubisoft**
04. Football Manager 2007	**SEGA**
05. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Vivendi Games**
06. FIFA 07	**Electronic Arts**
07. Supreme Commander	**THQ**
08. The Sims: Life Stories	**Electronic Arts**
09. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
10. The Sims 2	**Electronic Arts**

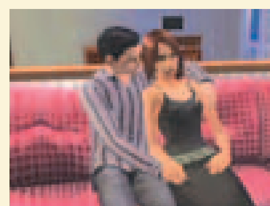
25–31 марта

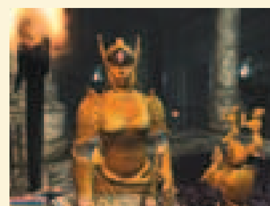
Название игры	Издатель
01. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	**Electronic Arts**
02. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	**THQ**
03. The Sims 2: Seasons	**Electronic Arts**
04. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**Take-Two Interactive**
05. Football Manager 2007	**SEGA**
06. World of Warcraft: The Burning Crusade	**Vivendi Games**
07. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	**Ubisoft**
08. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
09. The Sims 2	**Electronic Arts**
10. Supreme Commander	**THQ**

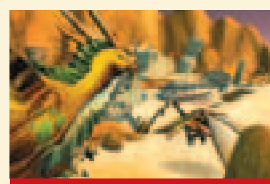

Supreme Commander


The Sims 2: Seasons


Titan Quest: Immortal Throne


The Sims Life Stories


The Elder Scrolls IV: Shivering Isles


World of Warcraft: The Burning Crusade

Обстановка в чартах стала чуть-чуть повеселее, чем в прошлом месяце. То есть, конечно, в десятке лучших еженедельно четыре позиции принадлежат симам (думаю, когда ***The Sims 2*** покинет TOP10, Солнце упадет на Землю), однако за «маневрами» других игр наблюдать интересно. К примеру, наконец-то вышел ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** и поганой метлой прогнал ***The Sims 2: Seasons*** с первого места британского хит-парада. Кстати, долгострой **GSC Game World** тепло приняли не только в Англии, но и во всем мире. Можно с уверенностью заявить: игра взяла отличный старт. Будем надеяться, резкого падения продаж не будет. Ведь, насколько помню, в свое время издательство **THQ** поставило перед разработчиками S.T.A.L.K.E.R. непростую задачу: игра должна получиться настолько хорошей, чтобы ее раскупили миллионным тиражом.

А за ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** переживать не стоит – она взяла бы «миллионную» планку, даже если **Electronic Arts** выпустила бы откровенную халтуру. А «Электроники» сделали хорошую стратегию, которой гарантирована долгая жизнь. Нельзя не порадоваться и за ***Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific*** – в Британии ее приняли как старого друга. В США же очень хорошо обстоят дела у адд-она ***Titan Quest: Immortal Throne***. Чует сердце, не за горами анонс ***Titan Quest 2***.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Май – июль 2007 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Aquaria	Adventure	II квартал 2007
Attack on Pearl Harbor	Simulation	Июнь 2007
Backyard Wrestling 2K7	Simulation	II квартал 2007
Blazing Angels: Secret Missions	Simulation	Весна 2007
Scratches: Director's Cut	Adventure	II квартал 2007
CellFactor: Revolution	Shooter	II квартал 2007
Circus Empire	Simulation	Мая 2007
Colin McRae: DIRT	**Racing**	**Июнь 2007**
CSI: Hard Evidence	Adventure	II квартал 2007
Earache Extreme Metal Racing	Racing	01 мая 2007
Elveon	Action	II квартал 2007
Enemy Engaged 2	Simulation	II квартал 2007
Enemy Territory: Quake Wars	**Shooter**	**07 июня 2007**
European Street Racing	Racing	Май 2007
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Action	Июнь 2007
Galactic Command: Echo Squad – Episode 1: Rise of the Insurgents	Action	II квартал 2007
Halo 2	**Shooter**	**08 мая 2007**
Hellgate: London	**Action/RPG**	**Лето 2007**
Hospital Tycoon	Simulation	II квартал 2007
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Action/RPG	II квартал 2007
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	**Action/Adventure**	**II квартал 2007**
Left 4 Dead	Action	II квартал 2007
Lineage II: The Chaotic Throne – Interlude	MMORPG	Апрель 2007
Medal of Honor: Airborne	**Shooter**	**Весна 2007**
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	Весна 2007
Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Adventure	Июнь 2007
Overclocked	Adventure	Лето 2007

Название	Жанр	Дата выхода
Paradise City	Action	Лето 2007
Pieces of Eight	Adventure	II квартал 2007
Pirates of the Burning Sea	MMORPG	Июнь 2007
Pirates of the Caribbean: At World's End	Action	22 мая 2007
Pirates of the Caribbean Online	MMORPG	Весна 2007
Rail Simulator	Simulation	II квартал 2007
Ratatouille	Action	II квартал 2007
Rex Havoc and the Atomic 8	Action	II квартал 2007
Rogue Warrior	**Shooter**	**Июнь 2007**
Saga	Strategy	Весна 2007
Sam & Max – Season 1 – Episode #6	Adventure	Май 2007
Shadowrun	**Shooter**	**Июнь 2007**
Shrek the Third	Action	Май 2007
Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword	**Strategy**	**Июль 2007**
Sinking Island	Adventure	II квартал 2007
Spider-Man 3	Action	04 мая 2007
Stranglehold	**Shooter**	**Лето 2007**
Surf's Up	Simulation	22 мая 2007
The Guild II: Pirates of The European Seas	Simulation	II квартал 2007
The History Channel: Great Battles of Rome	Strategy	18 мая 2007
The Sims: Pet Stories	Simulation	Лето 2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	**Shooter**	**Июнь 2007**
Top Trumps: Horror and Predators	Strategy	Июнь 2007
Transformers: The Game	Action	19 июня 2007
Two Worlds	RPG	26 июня 2007
Unreal Tournament III	**Shooter**	**Лето 2007**
World in Conflict	Strategy	II квартал 2007

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
СнеПай	Студия ДВА	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Сентябрь 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	Лето 2007
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	2007
Russian Street Racing Cup	Азимут-Перспектива	Акелла	Racing	II квартал 2007
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	Июнь 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	30 августа 2007
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	II квартал 2007
Барьер миров	Ulysses Games	Новый Диск	Strategy	II квартал 2007
Восточный фронт. Крах Аненербе	Burut Creative Team	GFI / Руссобит-М	Shooter	Май 2007
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	2007
Исход с Земли	Parallax Arts Studio	1С	Shooter	II квартал 2007
Завтра война: Фактор К	CrioLand	1С	Simulation	II квартал 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1С	Strategy	II квартал 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	Весна 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2007
Морской охотник	Акелла	1С	Simulation	2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1С	RPG	2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Весна 2007
Обитаемый Остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	Весна 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	2007
Одиссея капитана Блада	Акелла	1С	Action/RPG	II квартал 2007
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1С	Action	II квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Июнь 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	Shooter	III квартал 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Action	III квартал 2007

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



















ИЩЕМ С ФОНАРИКОМ

Быть хиту или нет – никогда не угадаешь. Читая пресс-релизы, посещая выставки, разглядывая скриншоты и видеоролики, просматривая интервью, не получается отогнать мысль: нас уже столько раз обманывали, сулили золотые горы, а в итоге появлялась невзрачная посредственность. Вот сериал *Empire Earth* – яркий тому пример. Ему на роду написано проигрывать именитой линейке *Age of Empires*. Mad Doc вновь старается поразить нас громогласными заявлениями. Но верить ей почему-то не хочется, уже столько раз она нас подводила.

Куда солиднее выглядит *Left 4 Dead*. Неудивительно, ведь его разработкой занимаются создатели *Counter-Strike: Source* и *Condition Zero*. Да и Valve помогает по мере сил. А главное – свежая незатасканная идея. Клонов *Age of Empires* – хоть пруд пруди. А вот хороший сетевой шутер днем с огнем не сыскать. Что касается *Paradise City*, то здесь немцы тоже придумали неплохую идею – совместить экшен в стиле *GTA* и стратегию в реальном времени. Какой будет результат – пока непонятно. В то время как с *«The Show: Остаться в живых»*, похоже, все ясно уже сейчас. Обычная RTS, где даже сюжет сотворили под влиянием именитого фильма. Лиза Снежная недавно вернулась из Лондона, она расскажет тебе о новой игре от Диснея – *«Пираты Карибского моря. На краю света»*. Похоже, повторяется история со *«Шреком»* и *«Гарри Поттером»*. Для консолей делают интересную и красивую игру с отличной боевой системой и богатыми возможностями. А на PC придет простоватый экшен. Что за мода такая повелась, уж и не знаем.







ALAN WAKE





ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Remedy Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.alanwake.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год
МЫ ПИСАЛИ
Тема номера в №12(36)



ХОРОШО: Над игрой трудятся авторы ***Max Payne***. На этот раз они удивят нас триллером. Писателю Алану Уэйку придется сразиться со своими самыми жуткими кошмарами. Обещаны обширный виртуальный мир, переменчивая погода и живописная графика.



ПЛОХО: Релиз намечен на 2007 год. Точной даты до сих пор нет. Это значит, что игру могут с легкостью перенести на 2008-й. Не будем забывать, сколько лет разрабатывалась первая часть Max Payne. Кроме того, в ***Alan Wake*** не будет мультиплеера. Наверняка нас ждет нечто в духе ***Silent Hill***.



WORLD IN CONFLICT





ЖАНР ИГРЫ	
Real-Time Strategy	
РАЗРАБОТЧИК	
Massive Entertainment	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.worldinconflict.com	
ДАТА ВЫХОДА	
III квартал 2007 года	
МЫ ПИСАЛИ	
Превью в №6(30)	



ХОРОШО: Новаторский мультиплеер. Игроки распределяют между собой обязанности и сообща борются с противником. Например, один следит за обороной, второй руководит авиацией, третий командует пехотой и бронетехникой.



ПЛОХО: Сценаристы не придумали ничего умнее, кроме как рассказать нам о вражде СССР и США. Зачин таков: в 1988 году советские войска захватили Европу и высадились на побережье Северной Америки. Еще одна немаловажная деталь: в сингле убивать придется исключительно русских.



FRONTLINES: FUEL OF WAR





ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Kaos Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.frontlinesgame.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Публикации не было



Две враждующие стороны: Западная Коалиция (США, Европа) и Союз Красной Звезды (Россия, Китай). Более 60 видов оружия и бронетехники, новаторская боевая система. Противники не захватывают опорные точки, а вытесняют друг друга с карты.



Еще один командный шутер. Сколько мы их перевидали на своем веку – и не упомнишь. К тому же авторы не придумали толковый сюжет. Нам вновь подсовывают историю о мировом энергетическом кризисе. В игре подобного рода история, конечно, не главное, но могли бы и постараться.



ALONE IN THE DARK: NEAR DEAD INVESTIGATION





ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Eden Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.atari.com/aloneinthedark/
ДАТА ВЫХОДА	2007 год
МЫ ПИСАЛИ	Превью в №8(32)



Серия ***Alone in The Dark*** славится отличным геймплеем. Мрачные коридоры, уродливые монстры, таинственные загадки... Новое творение **Eden Studios** тоже будет очень страшной игрой. Чего только стоит ночной парк в Нью-Йорке.



Дата выхода ***Near Dead Investigation*** до сих пор не известна. К тому же издатель **Atari** испытывает финансовые трудности. Едва ли игра поступит в продажу в этом году. Кроме того, разработчики планируют разбить ее на эпизоды. Так что недели мучительных ожиданий нам обеспечены.



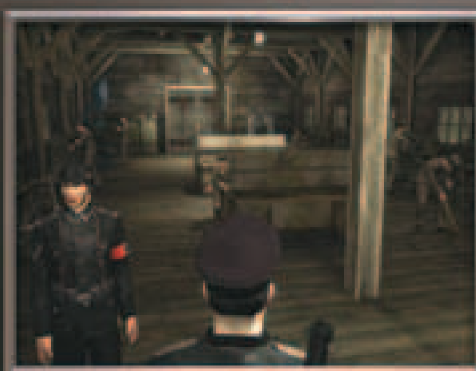
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

Встречайте новую игру в жанре stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

"В одиночку ты не выиграешь войну, но поможешь приблизить победу".

- 10 уникальных заданий созданы на основе воспоминаний участников событий.
- Использование разной униформы, управляемая техника и реалистичная система передачи сведений между врагами позволяет решать каждое задание множеством способов.
- Уникальная возможность принять участие в сов.секретных операциях 4-го управления ГУКР "СМЕРШ" против Союзников.


1С

HAGGARD

Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов, посвященных одному и тому же проекту, сразу. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

ЖАНР ИГРЫ: Action
ДАТА ВЫХОДА: Ноябрь 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.mercs2.com

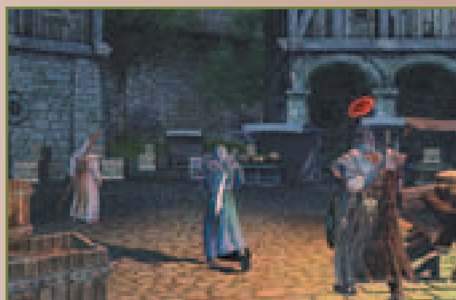


GTA в тропиках – идея такой игры не нова. Но на этот раз к ее реализации подошли с особым размахом. В Венесуэле разразилась война. А это значит, что настало золотое время для наемников. Южноамериканское государство превратится в полигон по испытанию новейшего вооружения. «Вы не солдат, – говорят разработчики, – и не должны играть по чьим-то правилам. У вас есть время, в которое необходимо уложиться, и деньги, которые надо отработать. Остальное не имеет значения». Нас не будут ограничивать и рамками каких-то миссий: *Mercenaries 2* – это открытый мир, по которому герой передвигается совершенно свободно.

Но в первую очередь разработчики из Pandemic Studios гордятся тем, что игрок сможет уничтожить практически любой объект на карте. Подорвать здание или мост, перекрыть дорогу и напасть с тыла – это лишь малая часть доступных маневров.
Разумеется, творить беспредел в тропиках мы будем не в гордом одиночестве, а в команде преданных единомышленников, вербовать которых можно прямо по ходу игры. Кстати, если ты подумал, что воевать в Mercenaries 2 придется только на суше, то глубоко ошибаешься. Какие еще сюрпризы припасли авторы, мы узнаем ближе к концу года.

TWO WORLDS

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game
ДАТА ВЫХОДА: Май 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.2-worlds.com



Когда до выхода *Two Worlds* оставались считанные недели, Reality Pump объявила о том, что релиз задерживается на неопределенный срок. Причина проста: авторы решили доработать многопользовательскую часть одной из самых ожидаемых ролевок 2007 года.
Небольшой кооперативный режим на восемь человек они вздумали превратиться в практически полноценную MMORPG. Теперь в виртуальном мире Two Worlds смогут одновременно находиться несколько тысяч человек. Пользователи будут вместе выполнять миссии, объединяться в кланы и сражаться друг с другом на специально созданных для этого аренах. Предусмотрены и другие развлечения, например, скачки. Также разработчики обещают невиданный доселе процесс генерации персонажа. Особое внимание уделяется настройке внешнего вида героя.
Кроме того, недавно игроделы представили stealth-режим. Концепция его такова. В то время, как ты подкрадываешь к NPC, над его головой появляется глаз, окрашенный в один из трех цветов. Зеленый означает, что героя никто не видит, желтый – ему угрожает опасность. Появился красный – пиши пропало. Твоего персонажа засекли.

NUMEN: CONTEST OF HEROES

ЖАНР ИГРЫ: Action / Role-Playing Game
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.akella.com/ru/games/numen



В середине марта «Акелла» и чехи из Cinemax объявили о совместной разработке *Numen: Contest of Heroes*. По словам московской студии, перспективная action/RPG будет выгодно отличаться от конкурентов «оригинальным игровым миром», «грамотной боевой системой» и «увлекательным сюжетом».
Место действия – античная Греция. Тут тебе и мифологические существа, и легендарные герои, и олимпийские боги. Как раз последние и поспорили: кто из них самый могущественный. Но вместо того чтобы меряться силами, они решили взрастить великих героев. Чей воспитанник окажется здоровее, тот и победил.

В Numen представлены три класса: маг, воин и охотник. Не менее важен и выбор бога-покровителя. Ведь именно олимпийцы даруют персонажу уникальные способности.
В противниках – монстры из древнегреческих мифов: Цербер, Медуза Горгона, Харон, Циклоп, кентавры и многие другие. Одному герою некоторые из них окажутся не по зубам. Но, по словам авторов, мы сможем объединяться с другими персонажами.
Если и не хит, то добротная игра в духе *Titan Quest* из Numen может получиться. Всем, кто неровно дышит к древнегреческим мифам, советуем разбить копилки: релиз намечен на конец лета.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Games
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Mad Doc Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.empireearth3.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2007 года

Текст: Роман Епишин

EMPIRE EARTH III

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ

В существовании любого сериала рано или поздно наступает момент, когда дальнейшее развитие старых идей невозможно. Если авторы срочно не изменят что-нибудь, очередной эпизод окажется вторичным и зачастую откровенно скучным, что безусловно скажется на продажах. Стратегическая эпопея *Empire Earth* оказалась как раз на таком вот распутье. Однако разработчики не побоялись внести несколько оригинальных новшеств и отойти от проверенных временем приемов. Отличия от второй серии настолько разительны, что руководитель проекта Мэтью Нордхос (Matthew Nordhaus) даже высказал опасения, как бы поклонники не заклеймили продолжение позором только потому, что оно «не похоже на предыдущие проекты». Но, сдается мне, коллективу Mad Doc Software совершенно нечего опасаться!

ТАНКИ НА ГЛОБУСЕ

Прежде всего, о главном: в *Empire Earth III* нет традиционной кампании. Ты не увидишь в игре ни миссий, ни привычных сценариев. Вместо них — лишь одна глобальная цель: мировое господство. Чтобы разнообразить происходящее, дизайнеры написали множество побочных квестов, словно для заправской RPG. Но выполнять их или не стоит – каждый решает сам.

Подобный финт немедленно сказался на геймплее в целом. Empire Earth III больше похожа на проекты серии *Total War*, чем на своих престарелых «родственниц». Действие разделено на два режима: глобальный и локальный. Но если в той же *Rome: Total War* на стратегической карте мы решали исключительно вопросы экономики и дипломатии, а под сражения отводились «тактические» плацдармы, то в творении Mad Doc все смешалось. К примеру, виртуальный император, глядя на свои владения с заоблачных высот, может не только планировать дальнейшие действия, но и применять оружие массового поражения.

Авторы пока рассказали лишь о паре адских устройств: “Scorched Earth” (Выжженная Земля) и “Shock and Awe” (Шок и Трепет). Первое – что-то вроде напалма, превращающего в пепел целые провинции. Второе – типичная ковровая бомбардировка. Примечательна она лишь внушительными масштабами. Однако до такой военной мощи нужно еще дожить.

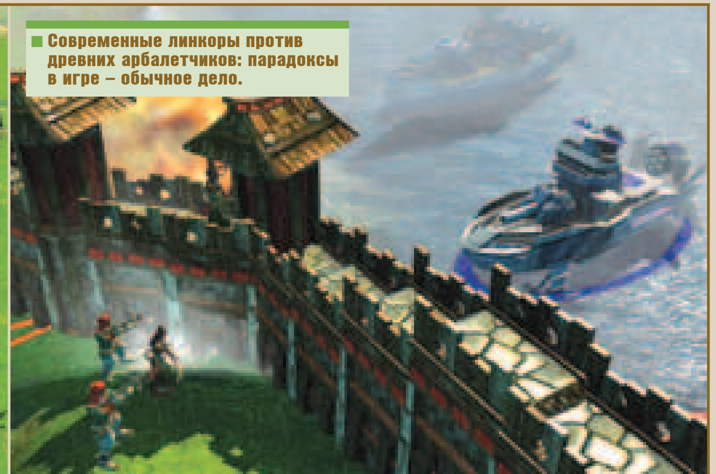
Главная отличительная черта сериала – развитие нации со времен далекого прошлого до наших дней и затем до светлого будущего – перекочевала в третью часть без изменений. Поэтому, прежде чем получить в свое распоряжение огнеметы и мощные бомбы, придется обходиться мечами, арбалетами, осадными орудиями и прочей средневековой техникой.

ДОЖДЬ, СНЕГ И ТРЯПОЧНЫЕ КУКЛЫ

Но даже самая примитивная война, где нет места лазерным орудиям и баллистическим ракетам, сулит незабываемое зрелище. Программисты практически

Уничтоженное здание не проваливается под землю, а правдоподобно разрушается и оседает


«Император» обязан думать о глобальной стратегии и... строительстве каждого сарая.


Современные линкоры против древних арбалетчиков: парадоксы в игре – обычное дело.

с нуля переписали графический движок *Empire Earth II*, так что картинка полностью соответствует требованиям времени. На водной глади заметна рябь сверкающих на солнце волн, после взрыва видны клубы правдоподобного дыма, а виртуальные пожары внешне практически не отличить от настоящих.

Главное же достижение команды — «правильная» физика. Уничтоженное здание не проваливается под землю, аправдоподобно разрушается и оседает. Корабли плавно покачиваются на волнах, танковые орудия красиво откатываются назад после залпа, а накрытые ударной волной пехотинцы зрелищно разлетаются в разные стороны, болтая руками и ногами, словно тряпочные куклы.

Погодные эффекты тоже заиграли новыми красками, хотя на момент подготовки текста работа над ними еще не была закончена. Авторы обещают грозы, снегопады, туманы, песчаные бури и ураганы. Катаклизмы обязательно повлияют на поведение войск, но силу их воздействия еще предстоит оценить. Ведь в предыдущем эпизоде сюрпризы матушки-природы вызвали ряд нареканий.

Шаг в сторону

Вообще, разработчики учли конструктивную критику поклонников в отношении многих деталей геймплея. Например, они до мелочей продумали особенности каждой цивилизации. Народы порадуют не только уникальным дизайном юнитов и зданий, но и разными тактико-стратегическими традициями, чего не было во второй части серии. Правда, враждующих лагерей (хотя в данном случае больше подходит термин «культуры») всего три: Запад, Дальний Восток и Ближний Восток.

Скромное количество компенсирует выдающееся качество. Одну и ту же цивилизацию можно развивать по-разному.

Сетевое побоище

Однопользовательский режим впечатляет. Но авторы не забыли о мультиплеерных баталиях. В одном матче могут участвовать до восьми виртуальных «императоров». По сравнению с предыдущими эпизодами значительно увеличилось количество настроек. Игрокам разрешено устанавливать начальный уровень технологий и регулировать количество ресурсов на карте. На серверах скрупулезно ведется статистика успехов каждого «императора», поэтому самые «спортивные» смогут потягаться за славный титул чемпиона.



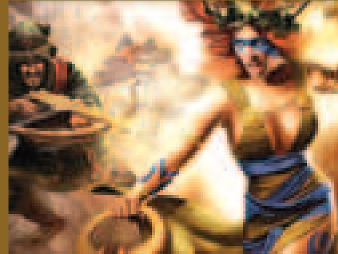

Сельскую идиллию в любой момент нарушит авиаудар.

Киборги в строю


Знатоки серии, несомненно, узнают многих солдат, перекочевавших в третью часть из прошлых эпизодов. Авторы объясняют это не ленью, а «историческим» характером своего проекта. Мол, если на Древнем Востоке была верблюжья кавалерия, то зачем придумывать вместо нее что-то другое? Тем не менее новых боевых единиц создано немало. Например, под твоими знаменами окажутся генетически усовершенствованные воины-мутанты и настоящие киборги.


Внешне Empire Earth III готова потягаться с Command & Conquer 3.

ВЕТЕРАНЫ НАПАДАЮТ



Поскольку в *Empire Earth III* нет миссий в привычном понимании, побывавшие в многочисленных сражениях бойцы после захвата очередной провинции никуда не денутся. Ты медленно, но верно покоряешь весь земной шар, используя проверенных в «горячих точках» ветеранов. Правда, опыта как такового у юнитов нет, зато со временем их можно переквалифицировать. Пока разработчики говорят о двух дополнительных способностях для каждого бойца.

Хотя что именно влияет на облик нации, Mad Doc Software не сообщает. Зато руководство студии не скупится на громогласные высказывания: «Игрок сам пишет историю своего народа, и ничто не вмешивается в этот процесс», — заявил главный продюсер Empire Earth III **Джефф Буччеллато** (Jeff Buccellato).

Но как бы ни кичились дизайнеры своими достижениями, кое-что общее у Востока и Запада все-таки есть. Авторы сделали упор на военные действия и рискнули упростить экономическую модель. Отныне для процветания вместо богатого набора всяческих ресурсов требуется одно универсальное «сырье». Нет, густые леса, полные рыбы озера, залежи ископаемых и прочие дары природы не утратили своей ценности, просто свежая осетрина и ведро нефти теперь одинаково полезны и попадают в одну копилку. А вообще развитое общество должно минимально зависеть от окружающей среды, поэтому обогащаться разрешено и за счет торговли. Правда, полностью отказаться от бурения скважин и возни в огороде едва ли удастся.

Неторопливое течение хозяйственных будней сопровождается прелестными мелодичными композициями, настраивающими на самый миролюбивый лад. Но стоит в поле зрения появиться коварному противнику, как музыка мгновенно меняется на тревожно-пафосный марш.

Этот замшелый прием с интерактивным саундтреком авторы тоже по неведомой нам причине записали в новации, поскольку в предыдущих эпизодах серии они им, видите ли, не пользовались. И пусть «свежесть» такой находки вызывает серьезнейшие сомнения, разработчикам можно легко простить это маленькое безобидное хвастовство. Ведь мы увидили, что проект изобилует многими другими, действительно интересными и занятыми особенностями, которые обязательно сумеют привлечь к нему новых поклонников, да и вряд ли отпугнут старых фанатов известного сериала.

Сейчас, по крайней мере, недовольных нет и в помине. Теперь от Mad Doc Software требуется совсем немного: искусно подогревать интерес к своему детищу на протяжении оставшихся до релиза нескольких месяцев.

Дело в том, что выход Empire Earth III запланирован на осень этого года. Если все пойдет удачно и никаких переносов даты релиза не произойдет, игра появится в тот момент, когда у нее вообще не будет ни одной конкурентки. А это хороший шанс охмурить множество новичков, да и заодно привлечь внимание седых ветеранов жанра. Что ж, пожелаем Mad Doc удачи в их нелегком деле. Она им понадобится.

Народы порадуют не только уникальным дизайном юнитов и зданий, но и разными тактико-стратегическими традициями


Машины будущего легко перепутать с инопланетными механизмами.


Конечная цель – подчинение всего земного шара.



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software
РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.l4d.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2007 года

Текст: Борис Соколов

LEFT 4 DEAD

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Они не знали о существовании друг друга, пока не случилась беда. Загорелая Зои из очень богатой семьи, седой ветеран Вьетнамской войны Билл, темнокожий менеджер маленькой фирмы по продаже компьютеров Льюис и покрытый татуировками волосатый байкер Фрэнсис. У каждого были свои интересы, грандиозные планы и мечты, но судьба сыграла с ними злую шутку...

ПОКА МЫ ЕДИНЫ, МЫ НЕПОБЕДИМЫ

В провинциальном американском городке появился неизвестный вирус, превративший обычных людей в зомби и мутантов. Неважно, какой у тебя возраст, цвет кожи, социальный статус или финансовое положение. Есть ли в кармане оружие и патроны и сколько дней осталось жить на этом свете – самые актуальные вопросы для тех немногих, кто еще не заразился. Одиночке нелегко сохранить свою шкуру в целости. Ведь по улицам бродят сотни голодных тварей. Вот и пришлось четверым уцелевшим ребятам объединиться.

Склады, магазины, дома, офисные помещения, темные улочки стали местами ожесточенных сражений. А вдалеке, за рекой, виднеются башни мегаполиса. Доберешься до него, и ты спасен. Путь, правда, неблизкий: в общей сложности надо преодолеть четыре этапа (около десяти уровней).

ЧУЖИМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

Ребята из Turtle Rock Studios решили, что далеко не всем игрокам нравятся нынешние сетевые шутеры. За примером далеко ходить не надо. Возьмем знаменитую «Контру». Стоит новичку подключиться к какому-нибудь серверу, как его персонажа тут же прихлопнет натренированный боец, мечтающий о карьере профессионального киберспортсмена. Вторая проблема – взаимодействие в команде с незнакомцами. Притирка занимает слишком много времени, а тут еще, как назло, вместо закаленных в боях ветеранов появляются необстрелянные салаги. Авторы *Counter-Strike: Condition Zero* и *Counter-Strike: Source* долго ломали голову и пришли к выводу: будущее жанра FPS за многопользовательскими играми. Но не за глобальными, а небольшими, доступными узкому кругу знакомых друг с другом людей.



Кооперативный режим *Left 4 Dead* рассчитан на восемь человек. Первой четверке достанется роль выживших, а второй – мутантов-охотников, обладающих уникальными способностями. В таких условиях куда легче продумать общую

ПЕРВОЙ ЧЕТВЕРКЕ ДОСТАНЕТСЯ РОЛЬ ВЫЖИВШИХ, А ВТОРОЙ – МУТАНТОВ-ОХОТНИКОВ, ОБЛАДАЮЩИХ УНИКАЛЬНЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ



«Бумер» осматривает свои владения. Как только появятся чужаки, он тут же позовет к себе на помощь других зараженных.

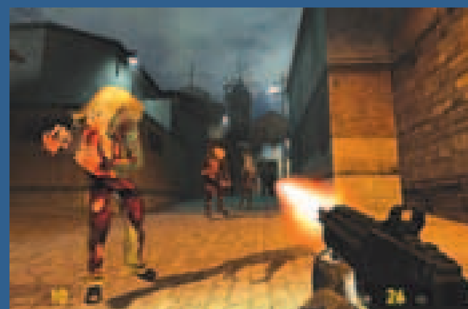


И тут как назло закончились патроны. Хорошо, что укус зомби не смертелен. Потерянное здоровье можно восстановить с помощью аптечки.

тактику, распланировать предстоящую вылазку, распределить добытые аптечки и координировать действия по мере изменения ситуации.
Кстати, массовкой (мертвецами) командует AI. А если кто-то покидает сервер, то его герой тоже перейдет под управление искусственного интеллекта.
Все это поможет избавиться от хулиганов, портящих иногда своими дурацкими выходками игру всем остальным. Стоит заметить, что Turtle Rock Studios не изобрела велосипед. Нечто подобное можно увидеть в *Gears of War* на платформе Xbox 360.

ПОСЛЕДНЯЯ ПЯТИЛЕТКА И ЗОМБИ

За последние пять лет разработчики не баловали нас играми про зомби. Если не брать в расчет порты с приставочной серии ***Resident Evil***, то в памяти всплывают неказистые ***Evil Dead: Regeneration*** и ***Land of the Dead: Road to Fiddler's Green*** плюс необычный ***Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse***. В ***Half-Life 2*** отстрелу живой мертвечины была посвящена глава "We don't go to Ravenholm...". Помнишь покрытый мраком шахтерский городок и спятившего отца Григория, называвшего разношерстных тварей своей паствой?



ДЕЛО СЛУЧАЯ

Концепция Left 4 Dead родилась спонтанно. Однажды лидер команды разработчиков **Майкл Бут** (Michael Booth) предложил сразиться в «Контру» по новым правилам: пара спецназовцев с разным стрелковым оружием должны выстоять против двух десятков ботов-террористов с ножами. Результат им очень понравился, и знакомая игра словно открылась заново.

Вскоре придумали правила: небольшая команда должна пробраться из пункта «А» в пункт «Б». Путь им преграждают толпы зомби и мутантов. Сначала авторы собирались создать на движке **Source** огромный город с полной свободой передвижения. В ходе тестирования выяснилось, что на определенных участках совершенно нечем заняться. Поэтому размеры уровней сократили. Отныне надо драться буквально за каждый клочок земли. Почти не встречаются длинные дороги, где ржавеют заброшенные машины (разумеется, на автомобилях можно прокатиться, но не думай, что путь окажется безопасным).

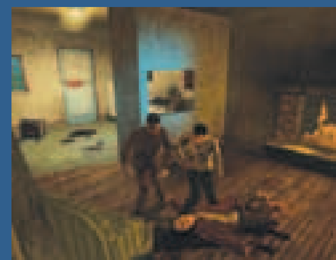
СПОНТАННЫЙ СПЕКТАКЛЬ

Скриптов нет. Разработчики создали умный искусственный интеллект (опыт с бо-



Противники появляются из самых неожиданных мест. Например, этот решил спрыгнуть с крыши.

ЗАКРОМА РОДИНЫ

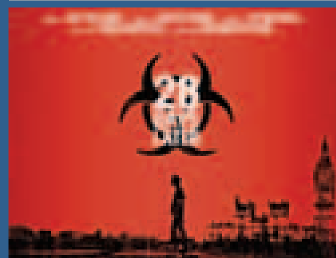


В этом году ожидается небывалый урожай шутеров про зомхби. Если разработчики не изменят даты релизов на более поздние сроки, то мы познакомимся с тремя играми. Раньше всего в продажу поступит ***Left 4 Dead***. Осенью на полках магазинов появится ***Dead Island*** от польской студии Techland. На вторую половину 2007 года намечен выход ***They Hunger: Lost Souls*** от компании Black Widow Games (как и Left 4 Dead, игра создается на движке Source).



Зои все-таки удалось выбраться на крышу к вертолетной площадке, но куда подевался проклятый пилот?

НОВАЯ ВОЛНА



Если проводить параллели с кинематографом, то *Left 4 Dead* больше всего напоминает не классические ленты Джорджа Ромеро, а «28 дней спустя» английского режиссера Дэнни Бойла. Главный герой фильма просыпается в отделении интенсивной терапии и обнаруживает, что жители Лондона подхватили вирус. За время путешествия по опустевшим улицам британской столицы он находит соратников и вместе с ними пытается добраться до военной базы.

тами для *Counter-Strike* не прошел даром). Никто не стал мучиться и привязывать события к определенным действиям персонажей. Ведь даже самый великий провидец не сумеет предсказать, как поведут себя четыре человека.

Уровни разделены на небольшие районы, в каждом из которых случайным образом появляются те или иные противники. Как только герои окажутся поблизости от врагов, зараженные почувствуют их запах и нападут. AI решит, бросятся ли они в лобовую атаку, зайдут с тыла или предпримут еще что-нибудь.

КОМАНДА ИНДИВИДУАЛЬНОСТЕЙ

Каждый персонаж лучше всего владеет одним видом оружия. Неженка Зои обожает стрелять из двух пистолетов и умело управляется со снайперской винтовкой. Здоровенный бородач Фрэнсис не расстается с пистолетом-пулеметом H&K MP5, а ветеран Билл предпочитает старый добрый шотган и штурмовую винтовку M16. Но ребятам разрешили менять любимые «стволы» на узи, охотничье ружье, гранаты, бомбы с бикфордовым шнуром, коктейли Молотова... Если твари подойдут слишком близко, в дело пойдут приклады и ножи.

Среди пораженных болезнью безликих офисных клерков, фермеров, портовых грузчиков, военных и прочего зараженного люда выделяются мутанты. Мерзкие существа стоят нескольких десятков обычных мертвецов. «Танк» полностью соответствует своей кличке: маленькие голова и ножки, огромное туловище и очень сильные руки. Такой запросто швырнет в тебя, например, автомобилем. «Бумер» напоминает камикадзе. Покрытый бородавками толстяк подбегает к лидеру отряда и выплескивает на него скопившиеся в животе литры, пардон, рвотных масс. «Курильщик» длинным языком крепко обхватывает противника и тащит в укромное место. Наконец, резвый «Охотник» нападает из-за угла или спрыгивает с крыш близлежащих домов и протыкает шкуру острыми как бритва когтями.

СТАВКИ НА ЛИДЕРА?

Руководство Valve Software делает большие ставки на проект. По мнению директора по маркетингу Дуга Ломбарди (Doug Lombardi) и руководителя проекта Эрика Джонсона (Erik Johnson), Left 4 Dead не только станет популярнее Counter-Strike, но и полностью заменит его со временем.

В новом творении Turtle Rock Studios не придется устанавливать взрывчатку и освобождать заложников. Правила предельно просты и понятны: одни должны спасти свою шкуру, а другие – во что бы то ни стало добраться до вкусной человечинки. Скоро сезон охоты!



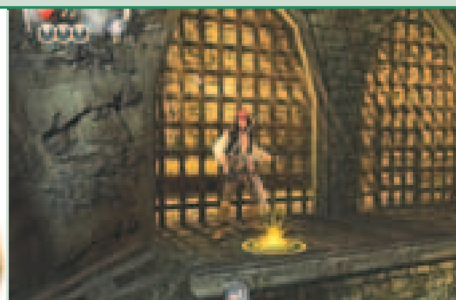
Ничего-ничего, во Вьетнаме бывало и похлеще.



Роль командира взял на себя опытный военный Билл.

Текст: Лиза Снежная





Приключение Джека начинается в тюрьме.



Чтобы восполнить здоровье, герой поедает жареную курицу.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Disney Interactive Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Disney Interactive Studios
РАЗРАБОТЧИК	Eurocom Entertainment Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eurocom.co.uk/games/
ДАТА ВЫХОДА	24 мая 2007 года

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ. НА КРАЮ СВЕТА

ЕЩЕ РАЗ О КОРСАРАХ

В самом центре Лондона есть небольшой театр. Очень скромный, с невысокими потолками и крохотной сценой. Раз в год в нем собираются самые настоящие пираты, чтобы распить бутылочку рома, сыграть в кости и поведать друг другу о своих невероятных приключениях.

На этот раз морские разбойники помимо прочего обсуждали грядущие проекты Disney Interactive, и я была среди них. «Тысяча чертей! Он ничего не смыслит в настоящей заварушке!» На экране телевизора (его установили за кулисами) Джек Воробей уверенной походкой приближается к врагу и бьет мечом наотмашь. Блокирует внезапный выпад и тотчас разит в ответ. Если не обращать внимания на то, что герой обходится всего двумя ударами – сильным и слабым, – выглядят схватки неплохо. Впрочем, будь он находчивее, выглядели бы еще лучше. В версии для Xbox 360 персонаж **Джонни Деппа** (Johnny Depp) не только размахивает клинком, но и пускает в ход кулаки. Кажется, что он действительно пират, а не профессиональный рапирист.

«Клянусь рогами акулы, я бы вздернул эту красотку на рее!» Помимо странноватого капитана играть предстоит за Элизабет Свонн и Уилла Тернера. Приемы у всех одинаковые, чего не скажешь о стойках. Мужчины держат клинки так, как и подобает настоящим корсарам. Барышня выпячивает грудь, странно изгибает кисть и семенит на кривых ножках от противника к противнику. Интересно, что сказала бы **Кира Найтли** (Keira Knightley), увидев это безобразие?

«Разрази меня гром, этот малый проворней обезьяны!» На пути к краю света искателя приключений поджидает множество опасностей. Чтобы их преодолеть, придется своевременно нажимать на нужные клавиши. Подобными мини-забавами нынче никого не удивишь. Тем не менее разработчики старались, посему некоторые сценки удались на славу. Например, поединок на огромном деревянном колесе, подсмотренный авторами во второй части фильма.

«Рубите канаты! Мы отчаливаем». Встреча закончилась. Пираты сменили просторную одежду на деловые костюмы и растворились в толпе спешащих по делам англичан. Ушла и я.

Усевшись в уютном кафе (их в Лондоне предостаточно), я еще долго вспоминала обаятельного капитана Джека. Все-таки игры по фильмам – величайшая дизайнерская находка современности. Пускай они плохи, даже бездарны, но за все приходится платить. Будь то чашка кофе со сливками или шанс хотя бы на несколько часов стать настоящим кровожадным пиратом. 

ЕСЛИ НЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЯ НА ТО, ЧТО ГЕРОЙ ОБХОДИТСЯ ВСЕГО ДВУМЯ УДАРАМИ, ВЫГЛЯДЯТ СХВАТКИ НЕПЛОХО

3D-ТИР



24 мая в кинотеатрах впервые покажут третью часть боевика Pirates of The Caribbean. В этот же день в продажу поступит одноименная игра. Причем владельцам PC, Wii, Xbox и PlayStation 2 достанется страшненький экшен, а владельцы Xbox 360 и PlayStation 3 увидят игру всей красе.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy / Role-Playing Game / Action
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Sirius Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.paradisecity-thegame.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2007 года

Текст: Андрей Первый

PARADISE CITY

РАЙ ДЛЯ САТАНЫ

Они обирают честных предпринимателей, без зазрения совести убивают всех неугодных, купаются в роскоши и, как правило, не доживают до пенсии. Но все равно миллионы мальчишек мечтают хотя бы на пару дней стать гангстером. В реальной жизни не каждый на такое отважится. Хорошо, что всегда есть мир виртуальный. Там ты легко превратишься в могущественного волшебника, безжалостного убийцу, великого героя или подлого бандита. Хорошо, благородного бандита. Практически Робина Гуда.

Наши тайные желания давно разгадала компания Rockstar. Ее многочисленные подразделения без устали клепают все новые и новые проекты, где надо брать на себя нелегкую роль мафиози или уличного хулигана. *The Bully*, *Warriors* и *Grand Theft Auto* продаются огромными тиражами. Конкуренты, впрочем, не сидят сложа руки и уже наплодили пару дюжин клонов. И столько же мы получим в ближайшем будущем. Среди последних хочется выделить *Paradise City*. Датская Sirius Games не стала ограничиваться банальным копированием чужих идей.

КАТАЛОГ ШТАМПОВ, СТРАНИЦА 41

Нам снова сулят мрачное будущее. Нежданно-негаданно в США появился странный вирус. Все, кого коснулась зараза, превратились в кровожадных зомби. Агентство национальной безопасности забило тревогу. Очаги распространения вируса локализовали и установили карантин. Вскоре стало известно: источник страшной беды – город с характерным названием Paradise City. Увы, просто так туда не сунуться. Уже много лет в «Раю» заправляют криминальные бароны, которые не пожелают сотрудничать с правительством. После долгих раздумий руководство АНБ решило внедрить в мафию своего человека. На его плечи легла нелегкая ноша – спасти Штаты от эпидемии.

В отличие от GTA ты можешь в любой момент переключаться между тремя персонажами. Николас Портер когда-то успешно грабил банки, но давно уже «завязал» и начал новую жизнь. Под угрозой разоблачения он согласился работать на Агентство. Энжела Варгас тоже не в ладах с законом. Девушка сумела организовать небольшую шайку. АНБ пригрозило арестовать ее вместе со всеми головорезами. Рыльце в пушку и у федерального агента Бориса Чекова. Много лет он брал взятки и злоупотреблял властью. Но толстяка настигла расплата: правительство выдало ему путевку в «Рай».



Хорошенько подумай, кого брать на дело. Если здоровяк Портер легко управляется с оружием и без проблем пробежит стометровку, отстреливаясь от многочисленных врагов, то грузный Чеков рухнет пластом через пару минут. Зато взяточник умеет ладить

НАДО ИСКАТЬ НОВЫХ ЛЮДЕЙ, ЗАЩИЩАТЬ СВОЮ ТЕРРИТОРИЮ ОТ ПОСЯГАТЕЛЬСТВ, СТРОИТЬ УКРЕПЛЕНИЯ И АТАКОВАТЬ СОСЕДЕЙ


На лице видна каждая морщинка. Но вот на руки без слез не взглянешь.


Практически стратегия в реальном времени.

с людьми, безошибочно разбирается в характерах и знает, где кого надо вовремя подмазать. Сеньорита Варгас – это своеобразный «компромисс». Стрелять она не любит, зато мастерски владеет смертоносными приемами ближнего боя. Да и дипломатия Энжеле не чужда.

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА

Задачка у нас не из легких – подчинить весь криминал в городе. Поначалу следует сколотить маленькую группировку. Постепенно укрепляй свои позиции, и вскоре распространишь влияние на территорию других преступных синдикатов. Конечно, тамошним крестным отцам это не понравится. Но войны бояться – в «Рай» не ходить.

Забот у любого «дона Корлеоне» предостаточно. Надо искать новых людей, защищать свою территорию от посягательств, строить укрепления, организовывать нападения на слабо защищенные районы и, конечно же, не забывать о собственном грязном бизнесе. Чем выше авторитет, тем сильнее зависть врагов. Но зато денег и очков опыта больше (экспу расходуем на прокачку умений своего подопечного). Кроме того, контроль над определенными улицами позволит освоить редкие навыки, получить новое оружие и предметы.

В режиме управления мафией камера зависает над городом, как в любой RTS. Но ничто не мешает в любой момент самому выйти на улицу. Изображение переключится на вид от третьего лица. Хочешь – просто гуляй, выполняй задания. Или поучаствуй в кровавых разборках.

Однопользовательская игра продлится недолго – часов 15. Накопленный опыт пригодится тебе в мультиплеере. Здесь две команды по четыре игрока смогут выяснить отношения. Победит, конечно же, прирожденный преступник. Шучу. Разумеется, самый талантливый и изобретательный стратег и тактик.

НАШЕ ПОКОЛЕНИЕ

Если внимательно изучить скриншоты, сразу станет ясно, архитектура какого города вдохновляла художников. Конечно же, это Нью-Йорк. Знаменитые небоскребы, грязные узкие улочки и роскошные авеню, желтые такси и черно-белые полицейские машины. Но красноречивее всего вид со стороны набережной в ночное время суток. Выглядит замечательно.
Но графику вряд ли назовешь современной. Хотя устаревшей – тоже. Симпатичные текстурки, ладные модельки, неплохое освещение. К тому же можно в любой момент менять положение камеры.




Надеемся, здесь можно угонять машины и перепродавать их.

ГИБРИД


В игре не заставляют все время стрелять. Значительная часть времени уйдет на общение с сильными мира сего и простыми горожанами. Все эти замечательные персонажи готовы озадачить нас квестами. В награду за их выполнение мы получим опыт, дополнительные скиллы и мощное оружие. Получается, что перед нами не банальный экшен про мафию с элементами стратегии. Это еще и ролевая игра, где у персонажей есть параметры и 50 умений.



ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Take-Two Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Sixteen Tons Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.theshow.de
ДАТА ВЫХОДА	II квартал 2007 года

Текст: **Андрей Первый**

THE SHOW: ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

НА САМОМ ЧУДНОМ ОСТРОВЕ

Все-таки не любят европейские разработчики американцев. Нет-нет да выпустят игру, посвященную распаду Штатов или, тем паче, последнему дню самой «демократичной демократии» во Вселенной. Очередную версию гибели США придумали в Германии. Sixteen Tons Entertainment, известная своей серией *Emergency*, совсем скоро представит на наш суд стратегию в реальном времени - «*The Show: Остаться в живых*».

НАЗЛО СИНАТРЕ

Конец XXI века. Зажравшиеся калифорнийцы подняли восстание и объявили о независимости полуострова. Но зря они надеялись на спокойную жизнь. Вскоре власть захватил медиа-магнат Лу Бакстер. Все домохозяйки были в восторге. И неудивительно, ведь Лу – это еще и популярнейший телеведущий. Его программа «Шоу» обладает рекордными рейтингами. Но под личиной обаятельного бородача скрывается жестокий диктатор. Бакстеру понадобилось совсем немного времени, чтобы сколотить полицейское государство с самыми жестокими законами в истории. Все инакомыслящие, даже совершившие незначительное правонарушение, без суда и следствия отправлялись в тюрьму. И есть лишь один шанс обрести свободу – стать добровольным участником «Шоу».
Думаешь, их заставят отгадывать слова или участвовать в викторине? Как бы не так. «Шоу» – это прямая трансляция жестоких гладиаторских боев. Команда несчастных заключенных должна одолеть две других группировки. Причем не кучку голодных оборванцев, а вооруженных до зубов и закаленных в боях головорезов. Немногие урки смогли уцелеть и стать победителями в телеигре. Но ходят слухи, что их потом никто больше не видел. Все это не укрылось от зоркого взгляда правительства уцелевшей части США. Ричард Торпе, директор Департамента национальных проблем, долго ломал голову над решением. И нашел выход. Разведчики вольного Востока завербовали Елену Смит – руководительницу отдела технического обеспечения «Шоу». На встречу с ней отправили агента Фрэнка Харриса. Парню выпала нелегкая доля: ему предстоит стать одним из игроков, возглавить команду заключенных и остановить трансляцию треклятой передачи. А затем поднять восстание, взять приступом крепость Бакстера и навсегда покончить с тиранией.



ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

«Шоу» проходит на искусственном острове в двадцати милях от калифорнийского побережья. Организаторы создали для каждой фракции уникальные антуражи. «Древние» чем-то напоминают Майя и Ацтеков. Под их нужды сконструировали ги-

«ШОУ» ПРОХОДИТ НА ИСКУССТВЕННОМ ОСТРОВЕ В ДВАДЦАТИ МИЛЯХ ОТ КАЛИФОРНИЙСКОГО ПОБЕРЕЖЬЯ


Буйство ярких красок. Поклонники кислотных тонов будут в восторге.


Одна из фракций запросто пришлет к тебе в гости такого вот красавца.

гантский лес, похожий на южноамериканские джунгли. Разумеется, не обошлось без пирамид, фальшивых водопадов и прочих «реалистичных» декораций. Разве что животных и насекомых здесь не встретишь.

«Северяне» походят на викингов. Смотрел прошлогоднее «Евровидение», где выступала группа Lordi? Примерно в таких костюмах эти парни и щеголяют. Правда, живут они вовсе не в заснеженной тундре. Суровые воители возвели свои базы на искусственных болотах, где любой чужак запросто отравится ядовитым газом. Тут и там стоят зловещие статуи древних героев и чудовищ, которых они победили. Жуткое местечко.

Наконец, третья группа – это те самые политзаключенные. Их поместили в безжизненную пустыню. Парням пришлось собирать мусор и обломки древних машин, а затем строить из него свои здания.

ВЫ ИЗ ВОРОНЕЖА?

В целом, идея (если не задумываться о плагиате) для стратегии в реальном времени очень интересная. И все бы ничего, да только программисты подкачали. Конечно, игра легко сможет побороться со *«Спартой»* или какой-нибудь *Maelstrom*. Но вот *Supreme Commander* и *Command & Conquer 3* ей вряд ли удастся одолеть. Устаревшие текстурки, модельки с небольшим на сегодня количеством полигонов и простейшие спецэффекты не прельстят избалованных поклонников жанра.

Да и новшеств, в общем-то, нет. Масштабные бои, где участвует множество юнитов, три десятка разных видов войск, однопользовательская кампания, 10 мультиплеерных карт... Этим они нас хотят поразить в 2007 году? Полагаю, ничего не получится. Быть может, в финальной версии и найдется что-нибудь примечательное. Но почему-то гложут сомнения.

TOTAL RECALL

Если ты смотрел кинофильм **Running Man** («Бегущий человек») с Арнольдом Шварценеггером в главной роли, то сразу догадаешься, откуда авторы черпали вдохновение. Да уж, они бессовестно украли идею Стивена Кинга. А ведь там было все то же самое: тоталитарное государство, преступники, которых отправляли сражаться с охотниками на потеху праздной публике. И, конечно же, мерзкий телеведущий, который заправлял всем этим безобразием. А теперь попробуй найти десять отличий от сценария **Sixteen Tons Entertainment**.




В игре есть наземные и подземные локации, причем переход между ними свободный – без подгрузок.

В ПРОДАЖЕ



Игра уже вышла на территории Германии, где ей выставляют оценки в районе 7 баллов. По традиции международный релиз задерживается. Но выйдет *The Show* совсем скоро, причем сразу со всеми установленными патчами.

Если же тебе не терпится с ней познакомиться поближе уже сейчас, то всегда есть возможность скачать оригинальную демо-версию. Правда, ее объем достаточно велик – целых семьсот мегабайт.



ЖАНР ИГРЫ
First–Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
NetDevil
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.netdevil.com/games/warmonger.php
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Текст: Александр Максимов

WARMONGER – OPERATION: DOWNTOWN DESTRUCTION

УНИЧТОЖЬ ВСЕ НА ПУТИ

Известные в узких кругах разработчики из NetDevil готовят мини-революцию в жанре FPS. Имя ей – *Warmonger – Operation: Downtown Destruction*. Бесспорно, мы давненько не видели ничего принципиально нового в жанре. А вдруг получится?

ДОИГРАЛСЯ, ДЖОРДЖ БУШ?

Сюжет игры довольно банален. Снова на дворе недалекое будущее. Топливный кризис спровоцировал крупномасштабную войну между могучими трансконтинентальными корпорациями. Причина раздора – иранские запасы нефти. Конфликт затянулся, и его жертвой стали даже Соединенные штаты: родину Микки Мауса практически стерли с лица земли.

В Warmonger тебе достанется роль простого солдата удачи, который служит одному из консорциумов. Готовься поучаствовать в сражениях за контроль над американским мегаполисом (вернее, его обугленными останками).

Город поделили на районы. Каждая миссия – это битва за контроль над одним из них с наемниками других компаний. Победа принесет тебе очередное звание и доступ к невиданному оружию.

НЬЮТОН БЫЛ БЫ РАД

Главное, за что мы полюбим игру, – это шанс разрушить все, что заблагорассудится. Скажешь, не ново? Согласен, ведь были *Red Faction*, *Black* (на платформе PS2)… Создатели *Prey* также в свое время обещали нам возможность разломать любые объекты на своем пути (что вышло в итоге, ты прекрасно знаешь и сам). Да и во многих других шутерах ты мог, например, изрешетить автомобиль пулеметной очередью.

Разработчики из NetDevil предлагают другой подход к уничтожению объектов – более реалистичный и, несомненно, зрелищный. Объяснить проще на примере с той же машиной. Ты выстрелишь из пистолета в боковую дверь легковушки и увидишь заранее подготовленную анимацию изменения формы. Еще пара залпов, и отвалится дверь (действует скрипт). Так обстоит дело практически во всех FPS. Например, схожим образом работает движок Havoc.

Что же происходит в Warmonger? Тут каждый объект подчиняется законам ньютоновской физики: нажми на спусковой крючок нагана, и снаряд оставит дырку в металле, а также слегка деформирует его в месте попадания. А вот мощный заряд снайперской винтовки согнет дверь пополам и «вдавит» ее в салон. Все обсчитывается в реальном времени, никаких скриптов и «домашних» заготовок.

Достоверная физика дает нам невероятные просторы для маневров на поле боя. Представь, что противник притаился у окна на последнем этаже полуразрушенной высотки. Умело бросив гранату, негодяй взорвал лестничный пролет, и теперь до него не добраться. Не беда. С помощью ракетницы проделай отверстие в полу и кинь внутрь динамитную шашку. Бабах! Вот и нет супостата. Как и нет больше нескольких верхних этажей здания. А ведь можно еще прокладывать себе путь прямо сквозь стену, прятаться в оставшихся от взрывов ворон-

С ПОМОЩЬЮ РАКЕТНИЦЫ ПРОДЕЛАЙ ОТВЕРСТИЕ В ПОЛУ И КИНЬ ВНУТРЬ ДИНАМИТНУЮ ШАШКУ


Камуфляж решает. Парня не сразу заметишь на фоне развалин.


Судя по надписи на двери такси (N.Y.C. Taxi), действие разворачивается в Нью-Йорке.

ках, возводить укрепления из останков машин, да и просто ломать все подряд. Всего в Warmonger будет 5 больших карт. Но если игра успешно разойдется, то дополнения обязательно появятся. Кстати, бои происходят не только под открытым небом. Ждут нас и подземные локации. Метро, например. Интересно, можно ли обрушить свод подземки на головы противников?

«ПЯТЕРКА» ПО ФИЗИКЕ И ГРАФИКЕ

Всамделишная физика – это здорово. Но авторы подготовили нам и другой сюрприз, не из приятных: игра запустится только при наличии аппаратного ускорителя Ageia PhysX. Без него никак, говорят в NetDevil.
К счастью, Unreal Engine 3 не требует никаких специальных карт расширения и без проблем пойдет на современных компьютерах. Не на всех, конечно, но как иначе. Технический прогресс не стоит на месте.
Картинка, безусловно, замечательная: небо затянуто дымом, падает «снег» из пепла, из-под разбитого асфальта вырываются языки пламени от подземных пожаров, повсюду разбросан мусор…

ИГРУШКИ МИЛИТАРИСТА

Набор оружия вполне стандартный: пистолеты, штурмовые винтовки, дробовики, ракетница. Но не стоит расстраиваться по этому поводу. Представь, что в игре появилась бы сверхмощная пушка, парой выстрелов из которой можно уничтожить Макдоналдс. Кому такое интересно, ведь побеждать будет тот, кто первым найдет подобный адский агрегат.
В общем, проект довольно любопытный. В первую очередь из-за технологий. Благо мощное ядро и обещанная интерактивность дорогого стоят. Время покажет, получится ли реализовать все на достойном уровне.

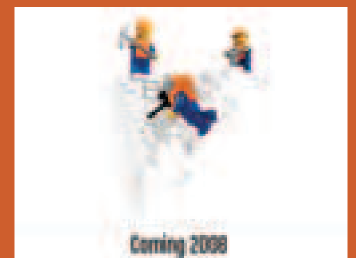
БЕСПЛАТНО, ДА НЕ СОВСЕМ

Разработчики говорят, что многопользовательская игра будет абсолютно бесплатна. Главное, чтобы твой компьютер соответствовал системным требованиям. А это значит, что придется как минимум раскошелиться на аппаратный ускоритель физики Ageia PhysX. Программной реализации физического движка не будет. Говорит директор проекта *Warmonger* Крис Шерланд (Chris Sherland): *«Мы не заинтересованы в упрощении наших технологий, чтобы игра работала на слабых компьютерах»*. Так что готовься к внеочередному апгрейду.

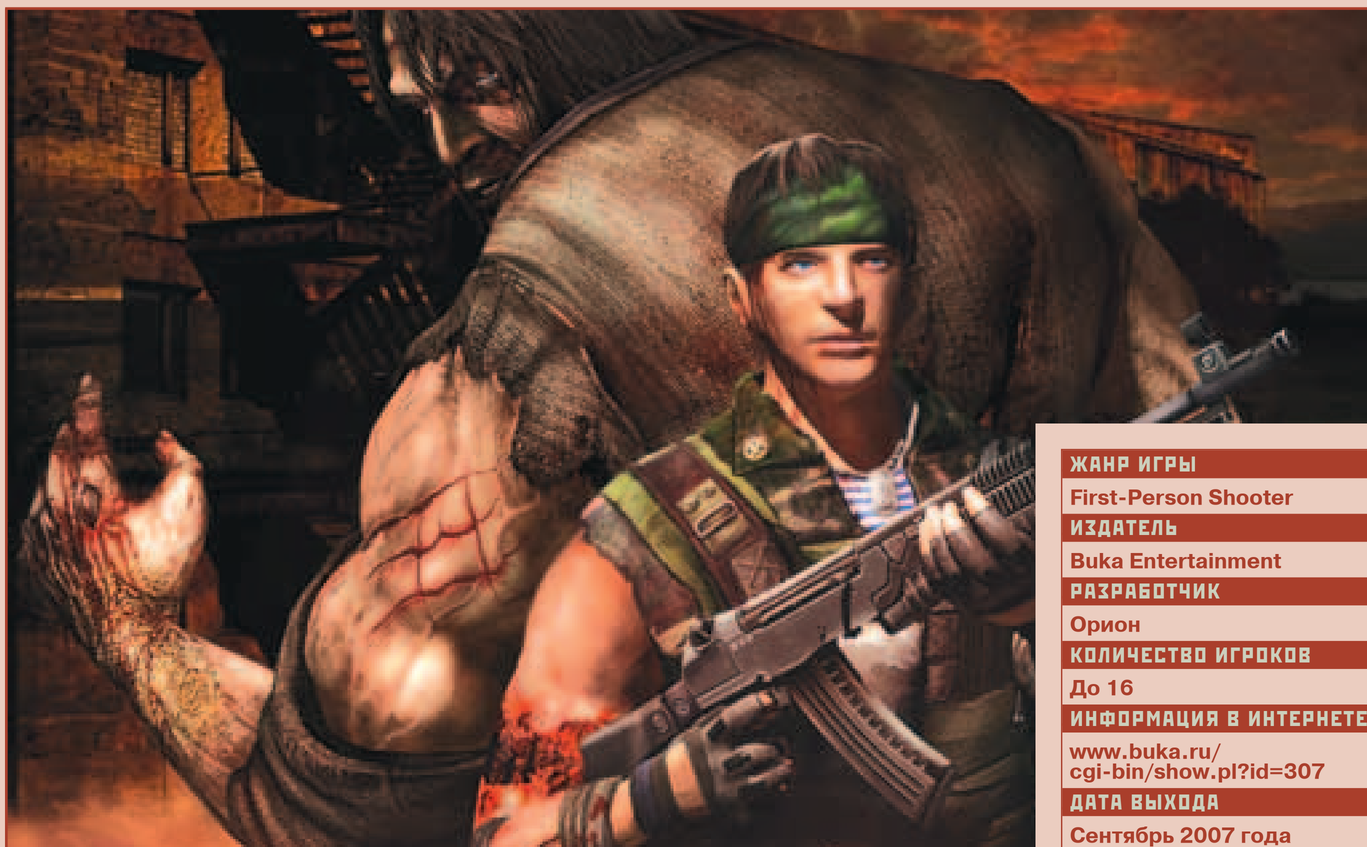



Так и тянет открыть огонь по грязным окнам.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ



Компания NetDevil известна своими многопользовательскими проектами – *Auto Assault* и *JumpGate*. Помимо инновационного шутера *Warmonger – Operation: Downtown Destruction* в настоящее время разработчики заняты созданием MMOG про разноцветные конструкторы LEGO! Она создается в тесном сотрудничестве с LEGO Group, выход запланирован на 2008 год. Конечно же, сеттинг очень оригинальный, есть чего ждать.



ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Орион
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=307
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2007 года

Текст: Александр Максимов

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

ОБИТЕЛЬ ЗЛА ПО-РУССКИ

Каковы слагаемые успеха современного блокбастера? Интересный сюжет, разнообразный геймплей, симпатичная графика. Практически все это ждет тебя в «*Территории Тьмы*» от воронежской компании «Орион».

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

В 80-х годах прошлого столетия на секретном объекте в Чернозерске проводились эксперименты с мутагенным вирусом «Тьма 12». Их целью было создание сверхчеловека. Но что-то пошло не так, и все жители подхватили опасную заразу. Пытаясь остановить распространение «Тьмы 12», власти установили карантин. Спустя тридцать лет, в 2025 году, о Чернозерске вспомнили снова. Чтобы узнать причину катастрофы, туда отправили отряд ФСБ под командованием лейтенанта ВДВ Андрея Егорова.

ЧЕРНОЕ ПРОШЛОЕ

Изначально «Территория» задумывалась как продолжение неплохого квеста *«Черный оазис»*. И называли ее, соответственно, *«Черный оазис 2»*. Но позднее авторы передумали: у игры сменили не только название, но и жанр, превратив ее из адвенчуры в шутер от первого лица. В наследство от «Оазиса» проекту достался полный загадок сюжет.

Чтобы раскрыть тайну «Тьмы 12», тебе предстоит взять на себя роли лейтенанта Егорова и суперсолдата Горина, мутировавшего под воздействием зловещей заразы. Раскроем тайну: лейтенанту ВДВ суждено погибнуть, и его мозг пересадят несчастной жертве экспериментов.

История подана довольно своеобразно. Какую-то часть ты пройдешь одним персонажем, затем в твоей власти окажется второй… А главное – приключения Горина начнутся аж через год после высадки отряда Егорова. До конца понять, что все-таки произошло в Чернозерске, ты сможешь лишь в финале.

Фабула раскрывается постепенно. Ты найдешь множество документов, записок, аудиозаписей с откровениями свидетелей катастрофы, которые помогут получить полное представление о случившемся. Есть также куча видеороликов и скриптовых сценок на движке.

НЕ БЕЗ ШТАМПОВ

Андрей Егоров – типичный персонаж FPS, никаких сюрпризов. Командуя им, придется уничтожать толпы монстров, подбираясь все ближе к объекту «Создатель». Изолированный Чернозерск здорово напоминает современный Чернобыль: пустые коробки пятиэтажек без единого стеклышка в оконных рамах, ржавые остовы отечественных легковушек, КАМАЗов и карет «скорой помощи», покинутые в спешке и затем разграбленные мародерами производственные корпуса… Единственное отличие от печально известного украинского городка таково: Чернозерск отнюдь не безжизнен. Зверушки-мутанты, опасные бандиты с огнестрельным оружием, агрессивные бомжи с ножами и прочее отребье готовы разорвать в клочья любого незваного гостя.

Для борьбы с врагами к твоим услугам современное российское оружие: карабин «Сайга», огнемет «Шмель», БСК

Изолированный Чернозерск здорово напоминает современный Чернобыль или небезызвестную Припять



Напарники правильно выбирают позицию для ведения огня.



Говорят, таких крыс можно встретить в московской канализации.

«Винторез», автоматы Калашникова и Никонова, а также нож «НРС». А еще нам позволят давить монстров колесами УАЗов или КАМАЗов. Расправиться с врагами помогут напарники. Увы, отдавать им приказы нельзя – дуболомы повинуются только скриптам. Впрочем, некоторые миссии придется выполнять в гордом одиночестве. Причем способы преодоления препятствий выбираешь ты сам. Вырезать все живое или прокрасться мимо опасности? Поступай как хочешь.

ЖЕРТВА СИЛОВИКОВ

Другое дело – Горин. Довольно стандартный шутер превращается в настоящий кровавый экшен, чем-то напоминающий *Painkiller*. Вот только мутант не любит огнестрельное оружие. Его козыри – нечеловеческие скорость и реакция, а также сверхъестественные способности (например, slo-mo и телекинез). А еще – могучие кулаки. Меткий апперкот моментально отправит в райские кущи кого угодно. Наверняка пригодятся и когти.

AGEIA PHYSX В МАССЫ

Благодаря физическому движку **Ageia PhysX** мир ***«Территории тьмы»*** станет интерактивным. Бочки с горючим взрываются, многие предметы (например, ящики и скамейки) можно уничтожить. Из разбросанного мусора и обязательно появляющихся в каждом шутере деревянных ящиков ты запросто соорудишь пирамиду и заберешься в любое труднодоступное место. Можно даже оторвать дверь от легковушки и прикрываться ею от вражеских пуль. Впрочем, все это мы уже видели в той же Half-Life 2. Хотя кто знает, вдруг что новое будет.



НАШЕ ВСЕ

Графика оставляет смешанные впечатления. С одной стороны, простенькие текстуры и грубоватые трехмерные модельки. С другой – радует подход авторов к стилю. Автомобили и оружие моделировали по чертежам реальных прототипов. А перед тем как начать работу над зданиями, создатели отправились на экскурсию по полуразрушенным заводским зданиям Воронежа. Они сделали множество снимков и теперь старательно воспроизводят все это в «Территории».

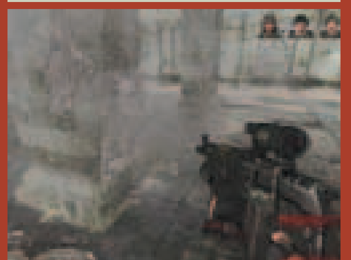
Подытожив вышесказанное, отметим, что у разработчиков вполне может выйти эдакий отечественный *Half-Life*. Почему бы и нет? Проблема в том, что уже два года назад вышел замечательный *Half-Life 2*...





Перед боем непременно помолись!

НА ПАСХУ



«Территория тьмы» появится совсем нескоро, но уже сейчас есть информация о «пасхальных яйцах», оставленных разработчиками игры. Например, в Научно-исследовательском Институте города Чернозерска на Доске почета ты увидишь черно-белые фотографии с изображением разработчиков.
Если побродить по уровням и внимательно их осмотреть, то ты найдешь и другие сюрпризы от известной воронежской команды.

РЕЦЕНЗИИ



ОЗОЛОТИМ

В последнее время мы все реже и реже стали присваивать играм особую награду – «Золотой кулер». И вот – на тебе: в этом номере ее удостоились сразу несколько замечательных проектов. ***Test Drive Unlimited*** оказалась отличной гоночной аркадой, которая бросила серьезный вызов помпезной ***Need for Speed***. Наконец-то **EA** возьмется за ум и начнет следить за качеством своей гоночной серии. Во всяком случае, мы на это надеемся. ***The Elder Scrolls 4: Shivering Isles*** – это практически идеальное дополнение. И не только для фанатов. Те, кому ***Oblivion*** не очень понравился, откроют его заново. У ***Top Spin 2*** тоже появился достойный конкурент – ***Virtua Tennis 3***. **SEGA** постаралась на славу. Приятно удивили ***«Корсары: Возвращение легенды»***. Уже не ждали мы и не надеялись, что еще возможно возродить жизнь в увядающей серии. Но это лишний раз доказывает, что перед настоящим талантом нет неразрешимых задач. Привет авторам ***«Параграф-78»***, рецензия на который, извините, у нас не появится.



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше, чем результат математических операций! Что же они означают?

0.0 - 3.0
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 - 5.5
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 - 7.5
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 - 9.0
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 - 10.0
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно **НОРМАЛЬНО** играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

НАГРАДЫ

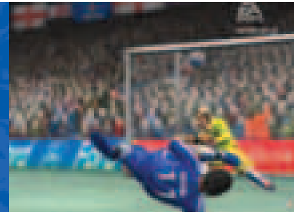
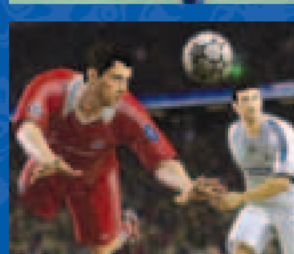
Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками.

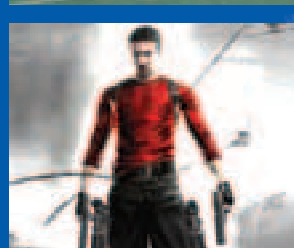
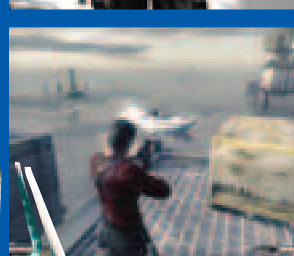
ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC

К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

Игра месяца

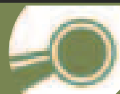



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ



Ищи патч и видеообзор на диске!





Пределы базы очерчены специальной линией, выходить за которую строго запрещено. Размер обжитой территории растет по мере увеличения количества построек.



Тяжелые бомбардировщики сработали на славу. После уничтожения огромных роботов можно спокойно бросать в бой пехоту.



О КОМПАНИИ

■ С 1995-го по февраль 2000 года создатели *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* работали в студии DreamWorks Interactive. Смена названия случилась после того, как компания стала собственностью Electronic Arts. В 2003 году ряды EA Los Angeles пополнили таланты из EA Pacific и Westwood Studios. За семь лет компания подарила миру несколько хитов: сериал *Medal of Honor* (*Pacific Assault* и *Allied Assault*), две части *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth* плюс вышедшие к ним дополнения. В будущем, надо полагать, стоит ждать дополнение к C&C 3.

Текст: Борис Соколов



Начало 90-х годов, Италия, русло реки Тибр. Доктор Игнатио Мебиус исследовал кратер упавшего метеорита и обнаружил неизвестную форму жизни. Интересно, если бы ученый знал, что случится потом, он ушел бы в монастырь замаливать грехи?

АД, РАЙ И ЧИСТИЛИЩЕ

Последствия оказались плачевными. К 2047 году две кровопролитных войны за обладание тибериумом изменили планету до неузнаваемости. Красные зоны (30% земной поверхности) полностью непригодны для жизни. Ионные штормы, вымершие животные и уничтоженная растительность – последствия заражения зеленым минералом.

50% территории на карте окрашены в желтый цвет. Тамошним жителям приходится мириться с суровым климатом: засухами, сильнейшими ураганами, бурями, вредоносными микроэлементами в воздухе и прочими напастями. В поселениях царят бедность и насилие. То там, то тут появляются группы религиозных фанатиков.

Оставшиеся 20% земель окрестили синей зоной. Жизнь в ней кажется раем. Яркое солнце, голубое небо над головой, свежий ветерок, растущие вдоль дорог деревья, комфортабельные дома, современные автомобили. Тибериум здесь не оказывает на людей вредного воздействия и используется в небольших количествах как универсальный ресурс. В общем, тишь и благодать. Руководство GDI (Global Defense Initiative) наивно полагает, что полностью контролирует ситуацию, и даже сократило на 60% количество своих военных баз.

КЕЙН ЖИВ!

Представь, как удивились генералы, когда на улицах крупных городов внезапно появились отряды Brotherhood of NOD с криками «Кейн жив!». Террористы стремительно захватили основные сооружения (в том числе символ демократии – Белый дом) и уничтожили орбитальную станцию «Филадельфия». Но и это еще не все. Кейн прервал телетрансляцию и выступил с пламенным обращением к человечеству. Так началась третья война за тибериум. На чью сторону встанешь ты – вот вопрос?

БОРЬБА ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

GDI и NOD отличаются друг от друга не только идеологией, но и вооружением. Одни по мере сил заботятся о своих бойцах, делая ставку на высокотехнологическое оружие. Другие побеждают за счет грубой силы. Солдаты для них – просто пушечное мясо. Типичный пример – гренадеры и подрывники-смертники. Первые просто забрасывают гранатами врагов, а вторые гибнут, едва приблизившись к цели, или уничтожают постройки ценой собственной жизни.

Несмотря на серьезные отличия, баланс сил не пострадал. Ни у одной фракции нет явного преимущества. Возьмем самое

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.commandandconquer.com

ЕСЛИ ПОСАДИТЬ АВТОМАТЧИКОВ В БРОНЕТРАНСПОРТЕР, ВОЗРАСТЕТ СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ УСТАНОВЛЕННЫХ НА ЕГО КРЫШЕ ПУЛЕМЕТОВ



Пехотинцы засели в рядом стоящих зданиях и теперь поливают друг друга свинцом.



Без гренадеров в уличных сражениях не обойтись. В отличие от бронетранспортеров стоят они куда дешевле.


Искусственный интеллект пользуется строениями и предметами для укрытия. Но даже они не спасут от атаки десантников.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Обилие взрывов, яркие трассеры и спецэффекты, конечно, потрясают, но многие поклонники RTS ждали от Tiberium Wars большего. Увы, они получили игру с геймплеем двенадцатилетней давности. Заядлым фанатам такая преемственность понравится, но как быть остальным? Сериал Total War приучил нас к реалистичным сражениям огромных армий на больших открытых пространствах, удивил своей масштабностью Supreme Commander. А в третьей части Command & Conquer бои по старинке.

Геймер-ветеран

простое подразделение – пехотинцев. Автоматчики GDI сильнее, чем у NOD. Зато отряд последних состоит не из шести, а из восьми человек. Но это не означает, что сражения можно выиграть при помощи большого количества «мамонтов». Ты все равно будешь применять различную тактику. Даже с небольшим запасом добытых ресурсов, минимальным количеством построек и без единого апгрейда у тебя получится создать непобедимую армию. Если посадить автоматчиков в бронетранспортер, возрастет скорострельность установленных на его крыше пулеметов. Гранатометчиков используй для уничтожения наземной и воздушной техники, а гренадеров – чтобы выкуривать стрелков из зданий. Все предельно просто.

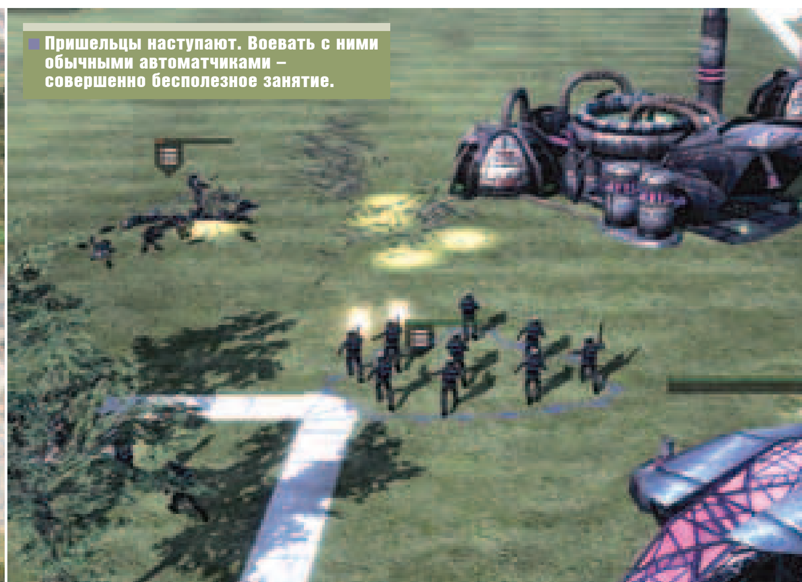
С развитием технологий ты получишь доступ к более совершенным юнитам. Элитная группа огнеметчиков «Черная рука», отряд призраков с пришитыми к рукам алыми «крыльями», невидимые (до первого выстрела) танки, огромные ша-

КИНО НА ТВОЕМ ЭКРАНЕ

Для создания видеороликов разработчики пригласили известных актеров. По уже сложившейся традиции роль Кейна досталась **Джо Кукану** (Joe Kucan). Актер играл лидера братства NOD почти во всех эпизодах сериала ***Command & Conquer***, а также принимал участие в озвучивании других хитов от ныне покойной **Westwood Studios**: ***Lands of Lore: Guardians of Destiny***, ***Blade Runner***, ***Dune 2000*** и ***Emperor: Battle for Dune***. Звезда телесериала «Остаться в живых» **Джош Холлоуэй** (Josh Holloway) из пройдохи Джеймса «Сойера» Форда превратился в Аджая, офицера разведки NOD. Обрати внимание на генерала GDI Джека Гранжера в исполнении **Майкла Айронсайда** (Michael Ironside). Его голос никого тебе не напоминает? Совершенно верно, именно он озвучивал агента Сэма Фишера во всех эпизодах ***Tom Clancy's Splinter Cell***. **Трисия Хелфер** (Tricia Helfer) и **Грейс Парк** (Grace Park) из сериала Battlestar Galactica теперь «противостоят» друг другу.




Что ни говори, а мобильная бронетехника – важная штука. При встрече с ней одинокие автоматчики мрут как мухи.


Пришельцы наступают. Воевать с ними обычными автоматчиками – совершенно бесполезное занятие.



ФАКТЫ

3 фракции: GDI, NOD и Scrin

5 актов в одиночной кампании

30 с лишним миссий

2047 год – начало войны



Египет будущего сильно отличается от нынешнего: земля высохла, и листья на деревьях больше не растут.



Один из самых интересных моментов игры – уничтожение «нодовской» базы единственным спецназовцем.

гающие роботы. И это только войска NOD. У GDI ничем не хуже. Десантники с прикрепленными к спинам реактивными ранцами, снайперы, оснащенный двумя 150-мм пушками и системой ПВО, тяжелый танк «Мамонт», истребитель Fire-Hawk, мощнейшая артиллерийская установка Juggernaught... Перечислять запомнившиеся подразделения пехоты и бронетехники можно еще очень и очень долго.

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

GDI и NOD – не единственные доступные фракции. В skirmish-режиме и мультиплеерных баталиях доступны пришельцы Scrin. Есть они и в одиночной кампании, надо лишь пройти игру за GDI и NOD. Внешне жмурики больше всего напоминают инопланетян из голливудских фильмов. Кто-то найдет сходство с жуками из «Звездного десанта», кто-то проведет параллель с «чу-



TIBERIUM WARS НАПОМИНАЕТ ДОРОГОСТОЯЩИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК ОТ ЗНАМЕНИТОГО ПРОДЮСЕРА ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕРА



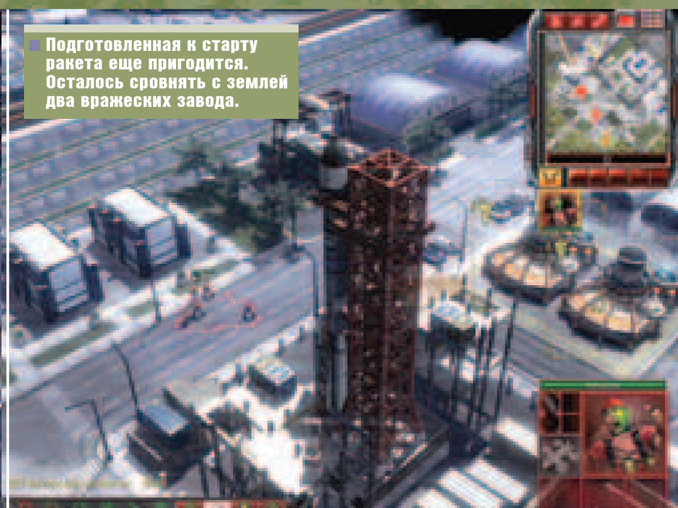
Водители бронетехники бессовестно давят гражданские легковые автомобили.



Ужас, летящий на крыльях ночи. Специальный отряд Nod Shadow Team работает быстро и незаметно.



Осталось уничтожить пару незащищенных зданий, и можно послать командованию весть о победе.



Подготовленная к старту ракета еще пригодится. Осталось сровнять с землей два вражеских завода.



Каждый Zone Trooper оснащен реактивным ранцем и может пролететь по воздуху несколько метров.



Во время брифинга тебе крупным планом покажут все объекты.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ



Фанаты *Command & Conquer* быстро нашли в *Tiberium Wars* связи с предыдущим эпизодом сериала. На карте The Rocktagon (поблизости от огромных залежей зеленого тибериума) валяются основательно проржавевшие обломки танка второго поколения «Мамонт» из *Command & Conquer: Tiberian Sun*. Еще одно «пасхальное яйцо» спрятано в первом акте кампании GDI. В городе на одном из зданий изображены лица участников секретного подразделения Dead Six.

жими», а некоторые и вовсе будут ссылаться на спилберговскую экранизацию романа Герберта Уэллса «Война миров». В общем, сколько людей, столько и мнений.

У каждой стороны есть уникальный пехотинец. Он чинит определенные здания или юниты, но самое главное его достоинство – умение захватывать уцелевшие вражеские постройки. У GDI такой юнит называется инженером, у NOD – саботером, а у Scrin – ассимилятором. Трофеи можно использовать (например, электростанции пополнят запасы энергии) или же продать.

И ГЕНЕРАЛ, И КРЕПКИЙ ХОЗЯЙСТВЕННИК

Tiberium Wars – это не только сражения, но и микроэкономика базы. Все здания разделены на пять категорий: заводы и фабрики, защитные и дополнительные сооружения, пехота, бронетехника и авиация.

Интерфейс вобрал в себя все самое лучшее из предыдущих эпизодов сериала. От классического *Command & Conquer* досталась боковая панель, где мы контролируем производство юнитов, строительство и процесс добычи ресурсов. Из *Generals* перекочевал так называемый command bar. Ты можешь указать точку сбора, нарисовать маршрут движения подразделений, установить очередность производства войск, обесточить то или иное здание и т.д. Все предельно просто и удобно. Приятно, что авторы позаботились о нас, молодцы.

ЯРКО, КРАСИВО И ИНТЕРЕСНО

Command & Conquer: Tiberium Wars напоминает дорогостоящий фантастический боевик от знаменитого продюсера Джерри Брукхаймера. Творение EA Los Angeles поражает красивыми спецэффектами: следы разноцветных трассеров, яркие взрывы, картинные падения подорвавшихся пехотинцев. Места сражений детально прорисованы. Кстати, битвы разворачиваются в США, Египте, Хорватии, Албании, Германии и Италии.

Сильные стороны игры – тщательно проработанная одиночная кампания, а не быстро надоедающие skirmish-режим или сетевые битвы. Баталии не прекращаются ни на минуту. Если ты решил временно сосредоточиться на перегруппировке сил или обустройстве базы, будь уверен, что в скором времени к тебе пожалуют подразделения противника. Скучать попросту некогда. Разве не это мы ценим в современных RTS?





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Качественные видеоролики; превосходная графика; спецэффекты, поражающие воображение; две интересных одиночных кампании.

– НЕДОСТАТКИ: Неубедительная игра некоторых актеров; в видеороликах не показаны юниты; далеко не самые впечатляющие сетевые сражения.

ИТОГО 8.5 Достойное продолжение. Один из претендентов на титул «RTS года».

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР ПОДВОДНЫХ ЛОДОК ВСЕХ ВРЕМЕН

SILENT HUNTER 4

★ ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА ★



Командуйте шестью реально существовавшими классами субмарин ВМС США, патрулируя смертельно опасные воды Тихого океана



Охотьтесь, прячьтесь и убивайте, участвуя в исторически достоверных морских сражениях эпического масштаба



Инновационная система управления командой: зарабатывайте очки опыта и следите за постоянным повышением профессионализма членов вашей команды



Объедините силы с вашими друзьями, сражаясь в Интернете в режимах противостояния, совместного прохождения и соперничества, поддерживающих до 8-ми игроков







TEST DRIVE UNLIMITED

АВТОМОБИЛЬНЫЙ РАЙ



Текст: **Степан Рвач**

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Eden Games
ПОЙДЕТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.testdriveunlimited.com

Международный аэропорт, рейс в столицу Гавайев – город Гонолулу. Возле пункта паспортного контроля собралась небольшая очередь. Коротко подстриженный негр, экспрессивная итальянка с сотовым телефоном, похожий на Диму Билана парнишка, фигуристая брюнетка, вырядившаяся в платье с «во-о-от такенным» вырезом спереди и еще несколько молодых людей. Что общего у представителей столь разношерстной компании? Оказывается, все они обожают гонять на высоких скоростях и собираются поселиться на Оаху, чтобы померяться силами с такими же искателями приключений.

БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК

Жизнь в субтропиках похожа на сказку. В самом начале в кармане главного героя «случайно» завалялось 200 тысяч долларов. Примерно три четверти суммы уйдет на покупку дома с обширным гаражом, а остатки стартового капитала придется потратить на какой-нибудь «дешевенький» автомобиль. Хочешь переселиться в более просторные апартаменты в элитном районе, одеваться в фирменных магазинах Бена Шермана или Марка Экко и ездить на элитной тачке? Тогда нечего сидеть на диване и пялиться в экран плазменного телевизора! Пора садиться за баранку и зарабатывать деньги!

Все задания отмечены на карте специальными значками, а GPS-навигатор поможет не сбиться с верного пути. На выбор несколько видов соревнований, а также одиночные заезды на время, доставка дорогих «лошадок» и развоз пассажиров. Подавляющее большинство миссий проходится минут за пять, но иногда встречаются исключения из правил. Например, на двухсоткилометровую трассу ты потратишь почти час.



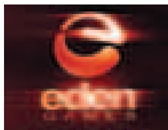
Игра позволяет срезать дорогу лишь в рамках одного чекпоинта. Вне соревнований ты можешь ездить по газону сколько душе угодно.

НА ЛЮБОЙ ВКУС И ЦВЕТ

В *Test Drive Unlimited* больше сотни лицензированных машин. Тут тебе и Феррари, и Ягуары, и Крайслеры, и Ауди, и Мерседесы, и Фольксвагены, и Ламборгини, и много чего еще. Голова идет кругом. «Лошадки» разбиты на шесть категорий, в зависимости от класса. Только и знай, что зарабатывай деньги на более навороченную красавицу.

Различаются они не только внешним видом и звуком мотора, но и поведением на трассе.

Тут тебе и Феррари, и Ягуары, и Крайслеры, и Ауди, и Мерседесы, и Фольксвагены, и Ламборгини, и много чего еще



О КОМПАНИИ

■ Eden Games (до сентября 2003 года компания называлась Eden Studios) существует с 4 января 1998 года. Расположена она в Лионе. Послужной список разработчиков невелик. За девять лет были созданы сериал *V-Rally* (на PC выходили первая, вторая и третья части), консольная версия *Need for Speed: Porsche Unleashed* и *Kya: Dark Lineage* (PlayStation 2). Грядущей осенью должно появиться новое творение талантливых французов – продолжение ужастика *Alone in the Dark – Near Death Investigation*, которое выйдет в этом году.

ФАКТЫ

2.9 сек. на разгон Ducati 999R

25 производителей транспорта

125 автомобилей и мотоциклов

1500 км дорог Оаху



■ Если бы все сотрудники ГАИ выглядели так, как полицейские в Оаху, то на российских дорогах был бы порядок.

Первая медленно разгоняется, зато уверенно держится на дороге. Вторая набирает скорость за считанные секунды, но очень плохо вписывается в повороты. Третья слишком легкая и поэтому уходит в неконтролируемый занос после малейшего столкновения с соперником. Но выделить какую-то одну, самую лучшую, невозможно. До сих пор фанаты спорят между собой, что предпочтительнее в категории "B": Dodge Viper SRT-10 или Chevrolet C6 Corvette Z06. А может быть, круче всех Ferrari F430 Spider? Сколько людей, столько и мнений.

ЧЕТЫРЕ КОЛЕСА ХОРОШО, А ДВА ЕЩЕ ЛУЧШЕ

С мотоциклами все намного проще. В отличие от авто их разделили всего на две группы. Ducati, Kawasaki, MV Agusta и Triumph можно позволить себе ближе к середине игры, когда ты пройдешь подальше и откроешь все салоны.

Ты не представляешь, какой кайф разогнаться до 200 км/ч на скоростном шоссе. Еще один плюс мотоциклов – высокая маневренность. Байкеры проедут без проблем там, где остальные водители вынуждены притормаживать и подстраиваться под трафик.

ОНЛАЙН КАК ЛЕКАРСТВО ОТ СКУКИ

Рано или поздно ты победишь во всех состязаниях, скупишь всю местную недвижимость, заставишь свои гаражи понравившимися машинами и захламишь все шкафы шмотками. Самое время бросить вызов себе подобным в многопользовательском режиме. Для этого потребуются скоростной выход в интернет и регистрация на сервере Gamespy Arcade.

АВТОМОБИЛЕЙ МАЛО НЕ БЫВАЕТ

Если внимательно изучить содержимое папки с установленной игрой, то можно найти файлы с названиями недоступных в *Test Drive Unlimited* автомобилей. Куда они подевались? Со временем эти и многие другие тачки разрешат скачать за небольшую плату с официального сайта игры. Такая схема часто использовалась на Xbox 360. Обладатели приставки нового поколения от Microsoft могли обратиться к услугам службы Xbox Live Marketplace и получить два дополнения. В первое вошли Corvette C1 1957 Hardtop, RUF RGT, Koenigsegg CCR, Noble M400, Corvette C6 , Ferrari 250 GTO 1962 и Lamborghini Contach 25th Anniversary Edition. Во второе – Ferrari 612 Scagletti, McLaren F1 GT, Dodge Viper SRT-10 Coupe, RUF Rt12, Alfa Brera, 1971 Dodge Challenger RT и Edonis. Скоро появятся AC Cobra 427 `66, несколько Крайслеров, Феррари, Лексусов, Мазд, Кадиллаков и Шевроле от General Motors плюс множество других машин.





■ Ехать по встречной полосе запрещено, но что делать, когда клиент просит подвезти на другой конец огромного города за две минуты?



■ Всего здесь четыре радиостанции. На одной из них звучит классическая музыка. Например, композиции Вивальди.



Руки так и чешутся разогнаться до 200 км/ч, но надо терпеть. Чем больше царапин, тем меньше гонорар.



Так выглядит меню приготовления к заезду со встретившимся по пути автомобилистом.



Осталось подвезти еще 29 пассажиров, и дело в шляпе.



Блокировка пути – излюбленный метод местной полиции. Придется платить штраф.

Гонки с «живыми» соперниками организованы легко и просто. Мигаешь встретившемуся на пути водителю фарами. Если он не прочь прокатиться с ветерком, то вы согласовываете между собой условия заезда, прокладываете на карте местности маршрут движения, после чего подъезжаете к стартовой черте. Три, два, один, поехали! Победитель получает оговоренный приз, а проигравший остается с носом.

КРАСОТА ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

К сожалению, не обошлось без недостатков. Местная полиция реагирует лишь на столкновения и сильное превышение скорости. Сколько ни проезжай на красный свет, сколько ни пересекай двойную сплошную линию, сколько ни гони по встречной полосе – ноль внимания. Далеко не все идеально с оптимизацией игры. Физический движок Havok периодически дает сбой. Машина ударяется о ровно подстриженные кусты как о бетонную стену и «застревает» в некоторых дорожных знаках. Соперники обожают газовать перед стартом, да так сильно, что из-под шин вырывается густая пелена дыма. Казалось бы, стандартный визуальный эффект, но почему-то из-за него даже на самых продвинутых компьютерах показатель FPS падает на пять-десять кадров в секунду. Выбрать максимальные графические настройки смогут только владельцы мощных видеокарт. Но даже с такими потерями ты оценишь местные красоты. А чего стоит местный трафик! Виртуальные водители перестраиваются из ряда в ряд, останавливаются перед красным сигналом светофора, предупреждают о предстоящем маневре включенным сигналом поворота. В общем, ведут себя как настоящие люди.

ЖЕЛТАЯ МАЙКА ЛИДЕРА

Если Electronic Arts срочно что-нибудь не предпримет, то велика вероятность, что Test Drive Unlimited окажется главным претендентом на звание «Лучшая автомобильная аркада 2007 года». Увы, появление других конкурентов великолепного творения Eden Studios не предвидится.

ПРОКОЛ НА СТАРТЕ

Неудачей обернулась попытка Atari организовать цифровое распространение игры. Посетителям сайта www.atari.com предлагали скачать многообещающую гонку за две недели до появления диска в магазине. Вместо полноценной версии *Test Drive Unlimited* народ получил сырой продукт со множеством багов. В ответ на гневные письма издательство предложило следующий вариант решения проблемы: все пострадавшие покупатели получают коробку с игрой и купон.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Потрясающие тропические пейзажи; в игре представлена продукция почти всех ведущих производителей автомобилей и мотоциклов; мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ: Игра не до конца оптимизирована; на радиостанциях нет ни рекламы, ни ведущих, звучит только музыка; для полного счастья не хватает машин от БМВ.

ИТОГО 8.5 Лучший на данный момент представитель жанра и главный конкурент NFS.

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

КЭРРОЛЛ, ДАЛИ И КАФКА



Текст: **Владимир Иванов**

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games, Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Bethesda Softworks
ПОЙДЕТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 2Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.elderscrolls.com/games/shiveringisles_overview.htm

Если бы ты был маниакально-депрессивным психопатом и тебе чудились странные миры – как бы они выглядели? Bethesda Softworks знает ответ.

НА ПРИЕМЕ

Shivering Isles – это безумие в чистом виде. Это Кэрролл, Дали и Кафка в одном флаконе. Это врата, ведущие из красивого, но, откровенно говоря, скучноватого мира *Oblivion* в странное место, созданное покровителем всех безумных – Шео308ратом. В страну, половина которой олицетворяет депрессивную, а другая половина – маниакальную сторону психоза. Не случайно у обоих регионов столь необычные названия. Мрачной Деменцией управляет страдающая паранойей герцогиня. У нее всегда депрессия, в каждом человеке (или даже предмете) она видит вражеского лазутчика, а в каждой фразе слышит угрозу.

Здесь царствуют темные, давящие на психику оттенки. Мания, напротив, поражает буйством ярких красок. Чего стоят одни только огромные грибы кислотного цвета (как они похожи на те, что мы видели в *Morrowind*!). А командует парадом эксцентричный герцог.

Как только ты установишь Shivering Isles поверх оригинального Oblivion, в игровом мире появится портал, ведущий в Царство безумия. Если хочешь, можешь отправить туда своего прокачанного героя тридцатого уровня. Или создать нового. Игра, как и раньше, подстроится под возможности твоего персонажа. В том числе степень опасности врагов.

Практически у каждого квеста несколько вариантов решения, причем наш выбор заметно изменит игровой мир

ДРАМАТУРГИЯ

Завязка достаточно банальная. Землям Шеогората угрожает страшная опасность, и их создатель зовет на помощь отважных героев. Как только мы пройдем обучающую миссию и попадем ко двору Владыки, игра раскроется перед нами во всей красе. Задания необычные и разнообразные. Вместо набившего оскомину штампа «спустись в подземелье и всех убей» тебя заставят шпионить или выполнять дипломатические поручения.

Буйная фантазия разработчиков породила множество интересных задумок. В самом деле, где еще нам позволят распоряжаться огромным подземельем, полным смертельных ловушек для несчастных искателей приключений? Заходи в комнату уп-



А как, по-твоему, выглядит портал, ведущий в Царство Безумия?

О КОМПАНИИ



Bethesda Softworks – одна из немногих долгожительниц стремительно меняющейся игровой индустрии. Компания основана в далеком 1986 году. Но истинная известность пришла к ней только в середине 90-х, после выхода двух игр – *The Elder Scrolls: Arena и Terminator Rampage*. Terminator, увы, не пришелся по вкусу широкой публике. Зато Arena стала основательницей популярнейшего RPG-сериала Elder Scrolls. Туда вошли 4 основных игры и несколько дополнений, не говоря уже об ответвлениях. Сейчас волшебники из Bethesda пытаются вдохнуть жизнь в бездыханное тело *Fallout*. Пожелаем им удачи…

ФАКТЫ

2 безумных правителя

10 новых монстров

25 процентов от площади Сиродила

30 часов на прохождение



Регистрация прибывших добровольцев.



Дворец Шеогората великолепен.

равления и знай себе жми на кнопки. И вот бедолаги уже удирают от огромной толпы монстров или сходят с ума от сотворенных тобой ужасов. Разве что в *Dungeon Keeper* было так же весело.

Практически у каждого квеста несколько вариантов решения, причем наш выбор (не всегда очевидный) заметно изменит игровой мир. Даже сюжет развивается иначе, ведь важные персонажи могут погибнуть. Приятно, что в Bethesda еще не забыли, что значит слово "role" в названии жанра role-playing game…

Побочные квесты также великолепны. Некоторые персонажи напоминают героев знаменитой *Planescape Torment*. Как тебе понравится бедолага, который уверен, что во сне на него обязательно обрушится потолок? Или деревня, где все жители убеждены, что у каждого из них появился злой двойник? Самое забавное – мы никогда заранее не знаем, у кого из них отклонения, а кто здоров. Возможно, потолок действительно обрушится! Быть может, злые двойники в самом деле подстерегают за углом с топором наперевес!

УГОЛОК МАНЧКИНА

Новые заклинания? Пожалуйста, сколько угодно. Не забыты любители редких доспехов и уникального оружия. В подземельях Мании и Деменции изредка попадаются янтарь и «руда безумия». Отнеси их городским кузнецам, и те изготовят необычные предметы на любой вкус. Кстати, не забывайте регулярно навещать мастеров. Чем выше твой уровень, тем больше получишь от них замечательных артефактов. Единственный большой минус: когда ты вернешься в Сиродил, то будешь так богат и силен, что все вокруг покажется скучным и неинтересным.

Получается, что Shivering Isles – это редкое, практически уникальное дополнение к компьютерной игре, которое смогло превзойти замечательный оригинал. Преданные фанаты The Elder Scrolls IV: Oblivion будут в полном восторге.

Тех, кому Oblivion не понравился из-за занудства, однообразия и банального сюжета, Shivering Isles подкупит яркими характерами персонажей и неожиданными сюжетными ходами. Остальные и так уже купили.

Игра для всех, черт побери. Первый серьезный кандидат на звание «Ролевая игра 2007». Причем серьезных конкурентов на горизонте пока не видно. Будут ли?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Замечательные квесты; запоминающиеся персонажи; уникальные монстры; очаровательный мир, созданный фантазией мастеров Bethesda.

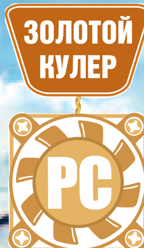
– НЕДОСТАТКИ: Графика осталась на уровне Oblivion; интерфейс по-прежнему неудобен; персонажи все такие же угловатые; игровой мир очень мал, хочется большего.

ИТОГО **8.5** Шедевр, подпорченный техническими недостатками и неудачным интерфейсом.

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

КАК ПОДРУЖИТЬ ВАРГЕЙМ С КНИГОЙ?





Ищи демо-версию на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based Strategy / Tactics
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Wargaming.net
ПОЙДЕТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), 2Gb пространства на HDD
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), 2Gb пространства на HDD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com/ru/games/postscriptum

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Парни из Wargaming.net заслужили похвалу: уже несколько лет подряд они упорно гнут свою линию, пытаясь привлечь внимание игровой общественности к непопулярному и подзабытому нынче жанру варгейм. Их усилия не напрасны: серию *Massive Assault* (MA) по достоинству оценили журналисты и любители тактики.

Следующий шаг вполне понятен: заманить в свои сети нецелевую аудиторию. *«Обитаемый Остров: Послесловие»* («ОО») наверняка приобретут даже те, кто раньше на пошаговые стратегии и не смотрел. За возможность оказаться в придуманном братьями Стругацкими мире не жаль выложить несколько сотен рублей. Скорее всего, ты не разочаруешься – игра удалась!



Великолепный дизайн карт порой сглаживает недостатки графики.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ В ОКЕАНЕ ЕСТЬ

Название проекта многое скажет поклонникам Стругацких. В одноименной книге (а также в романах «Жук в муравейнике» и «Волны гасят ветер») были описаны подвиги Максима Каммерера на планете Саракш. Неудивительно, что и герой, и место действия перекочевали со страниц в игру. Сценарий «Послесловия» не повторяет, а дополняет сюжет первоисточника. Максиму нужно восстановить порядок на планете, ввергнутой в пучину бесконечных войн после уничтожения Главного Гипноизлучателя. И вряд ли ты добьешься этого мирным путем…

Стругацкие в своих произведениях уделяли немало внимания проблемам и конфликтам, присущим современному обществу. Но не стоит ждать от «Послесловия» каких-то откровений – жанр не тот. Время от времени проскальзывают цитаты и отсылки к известным книгам, но порой встречаются совсем уж неудачные обороты. «Я собираюсь работать, делать революцию», – декламирует главный герой во вступительном ролике…

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

В заварушке участвуют четыре государства: Страна Отцов, Хонти, Островная Империя и Южные Варвары. Ровно столько же в игре и кампаний. Казалось бы, без сюрпризов: по набору миссий для каждой из рас. Ничего подобного! На протяжении игры ты командуешь армией повстанцев и доказываешь свою состоятельность в сражениях со всеми державами Саракша. Такой подход вполне логичен: войска

Масштабность – сила и проклятие «Послесловия». Порой на один ход тратишь по 15–20 минут, и это далеко не предел



О КОМПАНИИ

Как нетрудно догадаться, специализация Wargaming.net – создание варгеймов. Ее первая военно-тактическая игра *DBA Online* увидела свет в 2000 году. Но настоящий успех пришел к этой студии в 2003-м: *Massive Assault* поразила журналистов и поклонников жанра не только продуманным и сбалансированным геймплеем, но и классной графикой. Что интересно, все предыдущие игры компании были пошаговыми, но сейчас разработчики трудятся над не анонсированной пока RTS, которая должна выйти в 2008 году.

ФАКТЫ

4 противоборствующих стороны

12 мультиплеерных карт

18 апгрейдов для войск

70 юнитов в составе четырех армий


Десантники оправдывают потраченные на их подготовку деньги. Высадившись во вражеском тылу, они уничтожили грузовик с двумя батальонами пехоты.

накапливают опыт и переходят из миссии в миссию вслед за предводителем. Тем, кто желает командовать мутантами-варварами или, скажем, хонтийцами, придется довольствоваться отдельными сценариями и «поединками» (мультиплеерными картами, где можно померяться силами и с компьютером). Если сражения *MA* напоминали шахматные партии (юниты «зеленых» и «красных» отличались лишь внешним видом, но не характеристиками), то про «ОО» подобного не скажешь. Понятно, что типы войск для каждой стороны одинаковы (пехота, танки, артиллерия и т.д.), однако технологии разнятся. Даже у похожих на первый взгляд подразделений уникальные параметры и стоимость. Примеры ты найдешь в небольшом спецматериале, который дополняет эту рецензию.

СТАВКА ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО

Как и в MA, упор делается на тактические баталии, но на сей раз авторы уделили больше внимания стратегической части. Впервые Wargaming.net добавила в свою игру базы. Ты можешь пристраивать к главному корпусу бараки, аэродром, танковое, транспортное и артиллерийское депо (а если есть выход к морю, то и порт). Предусмотрен апгрейд зданий (открывается доступ к новым видам войск) и отдельных юнитов. Но бездумно тратиться на необстрелянных бойцов все же не стоит: с закаленными в битвах ветеранами они не сравнятся. Правильное решение: вовремя отводить понесшие потери подразделения к командному пункту. В тех же самых сооружениях за символическую плату ты наберешь новых рекрутов для потрепанных отрядов и починишь раскуроченную технику.

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

«П*ослесловие»* – научно-фантастическая игра. Но сражения в ней, как ни странно, кажутся на удивление правдоподобными. О тумане войны, скрывающем действия противника, мы уже упоминали, но это не единственный пример. День и ночь сменяют друг друга. И это не дань моде, а стремление к реализму. Время после заката как нельзя лучше подходит для диверсий, благо видимость снижается. Юниты, укрывшиеся в зданиях или за деревьями, менее уязвимы для вражеского огня. С возвышенностей пушки бьют дальше, чем обычно. В то же время надо помнить, что местность рядом со склонами горы – «мертвая зона» для артиллерии. Окопавшаяся в чистом поле пехота получает бонус к защите и успешно противостоит даже грозным танкам. А если отряд разбили в пух и прах, то солдаты запаникуют и перестанут подчиняться приказам. Толковый командир обязан учитывать все эти нюансы, в противном случае он обречен на поражение.




Волны излучателя воодушевляют вражеских бойцов. Если уничтожить дьявольскую машину, оцепеневшие противники станут легкой добычей.

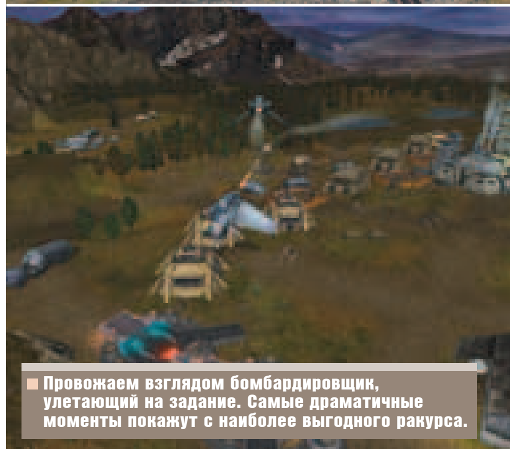

От инженеров нет никакого прока в сражениях, зато они умеют строить понтонные мосты и полевые аэродромы.



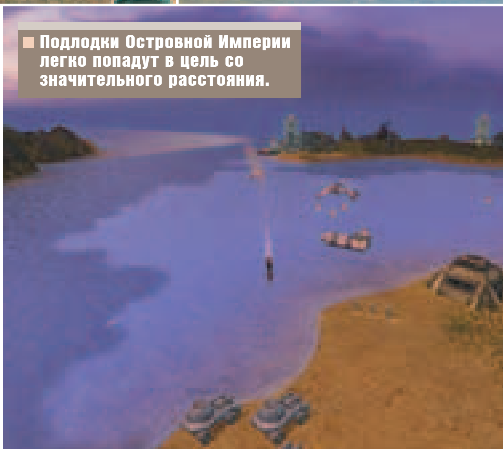
Интерфейс найма юнитов очень удобный.



В сюжетных брифингах обязательно есть несколько подсказок.



Провожаем взглядом бомбардировщик, улетающий на задание. Самые драматичные моменты покажут с наиболее выгодного ракурса.



Подлодки Островной Империи легко попадут в цель со значительного расстояния.

Любопытно, что при наличии дополнительных контрольных точек на карте можно оперативно свернуть базу и переместить ее ближе к линии фронта.

СДЕЛАНО С РАЗМАХОМ

У тебя уйдет немало времени, чтобы постичь все премудрости боевых действий. Пара небольших тренировочных миссий предваряет дальнейшее обучение, которое продлится всю первую кампанию. Сложность тактических задачек неуклонно возрастает, и для достижения победы приходится учитывать все больше факторов. К началу второй кампании на полях виртуальных сражений собирается по несколько десятков юнитов с каждой стороны. Масштабность – сила и проклятие «Послесловия». Порой на один ход тратишь по 15–20 минут, и это не предел. Тех, кто видел MA, грандиозными побоищами не удивить. Но там можно было отменять приказы в случае, если что-то пошло не так. В «ОО» ничего такого нет. Виной тому пресловутый «туман войны» и маскировка юнитов. Действовать нужно очень осмотрительно: велика вероятность попасть в засаду и потерять опытных солдат, прошедших с тобой сквозь огонь, воду и медные трубы. Тем не менее, как ни осторожничай, ошибки неизбежны! Но одно дело мультиплеер. Ведь противник находится с тобой в равных условиях. Совсем другое – сюжетные задания, когда у врага численное преимущество, а твои потери зачастую невосполнимы. Вот и приходится раз за разом загружать автоматически сохраненную игру и заново повторять все действия.

ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЗ ПРАВИЛ

Проект портят несовершенство графики и пара мелких изъянов, но это не бросается в глаза. Напротив, «ОО» оставляет приятное впечатление. Удивляет, насколько ловко разработчики перенесли вселенную Стругацких в игру, создав потрясающую, продуманную стратегию. Мы привыкли к тому, что качество адаптаций фильмов или книг оставляет желать лучшего. «Послесловие» – исключение из этого правила.

АУДИО-ВИДЕО



Яркая черта предыдущих проектов Wargaming.net (за исключением *DBA Online*) – великолепная графика. И *MA*, и ее продолжение отличались симпатичной картинкой, что большинству варгеймов не свойственно. В *«ОО»* вроде бы используется новый движок, но выглядит игра так себе. Смотрятся достойно только отдельные карты, и то за счет приличного дизайна. Озвучено все в «лучших» российских традициях. Выручают только бесподобные мелодии.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Четыре не похожие друг на друга расы; правдоподобные сражения; сбалансированный геймплей; мир, знакомый поклонникам творчества Стругацких.

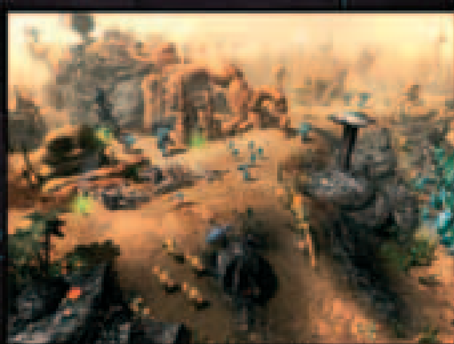
НЕДОСТАТКИ: Средненькая графика; озвучка оставляет желать лучшего; игра сложна в освоении: чтобы разобраться во всех нюансах, придется потратить много времени.

ИТОГО 8.0 Классный и сбалансированный варгейм, развивающий идеи Massive Assault.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ШОУ,
БЕЗУМЕЦ!

THE SHOW

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ



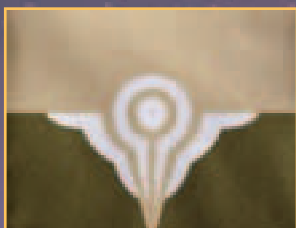





ГИПНОИЗЛУЧАТЕЛЬ, ДРЕДНОУТ И МЕТАТЕЛИ ОГНЯ

ЛУЧШИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ АРМИЙ ОБИТАЕМОГО ОСТРОВА

Если смотреть только на нижеприведенные цифры, то кажется, что с балансом сил в игре «Обитаемый Остров: Послесловие» полная труба. Явный фаворит – Страна Отцов. Семь родов войск, двадцать шесть видов юнитов. Что противопоставят такой армии полудикие Южные Варвары? Всего лишь двенадцать типов боевых единиц, распределенных по пяти группам. Однако подобное сравнение не совсем правильное. У каждой из народностей планеты Саракш есть туз в рукаве. Чтобы это доказать, посмотрим на описание самых необычных воинских подразделений для каждой из четырех сторон конфликта.



СТРАНА ОТЦОВ

ИЗЛУЧАТЕЛЬ

В период правления Неизвестных Отцов власть боролась с инакомыслием и поддерживала порядок в стране с помощью передвижных излучателей. А во время боевых действий эти машины укрепляли боевой дух солдат. Свергнувшие диктаторов подпольщики считают, что пользоваться такими методами аморально. Но они и сами время от времени вынуждены применять эти «промывающие мозги» аппараты, особенно в трудных ситуациях.

Излучатель воодушевляет всех, кто оказался в зоне действия энергетического поля (запаниковавшие вояки – не исключение). Загвоздка в том, что после отключения или уничтожения ужасного устройства загипнотизированные солдаты испытывают «лучевое голодание» и какое-то время не способны сражаться. Интересно, что агрегат так же влияет и на неприятелей, будь то бойцы-зомби Неизвестных Отцов или наемники Хонти и Островной Империи. Лишь на мутантов-варваров излучение действует иначе: у южан начинается нестерпимая головная боль. В таком состоянии бедолаги не могут ни нападать, ни защищаться. Но стоит варварам покинуть опасное место, как они с новыми силами ринутся в бой. Одним словом, излучатель – это мощное, эффективное, но вместе с тем опасное «психотропное» оружие, которое легко навредит и тому, кто им пользуется.



БОМБОВОЗ «ГОРНЫЙ ОРЕЛ»

Бомбовоз «Горный Орел» достался Стране Отцов в наследство от великой Империи. Это символ славного прошлого планеты Саракш. Огромная «стальная птица» (под ее крыльями поместится целая рота пехотинцев) почти неуязвима для зенитных орудий, а смертоносного груза у нее на борту достаточно, чтобы разбомбить обширную территорию. Правда, под раздачу могут попасть и соратники, оказавшиеся в зоне поражения. Поэтому использовать «Горных Орлов» нужно очень аккуратно. Впрочем, опытный военачальник всегда найдет применение бомбардировщикам, ведь эти «птички» – залог победы в бою.





ХОНТИ



УСТАНОВКА «ТАЙФУН»

Гордость хонтийской армии – артиллерия. Самая мощная боевая единица здесь – установка залпового огня «Тайфун». Это тяжелое дальнобойное орудие выпускает несколько реактивных снарядов, поражающих большие площади. Единственный недостаток «Тайфунов» – малая подвижность, что делает их более полезными в обороне, чем при наступлении. Несколько таких установок, и твои позиции будут практически неприступными!

САМОХОДНОЕ ШТУРМОВОЕ ОРУДИЕ

Все военачальники планеты Саракш признают, что самоходные артиллерийские установки хонтийцев – один из самых эффективных видов военной техники. Например, штурмовое орудие для уничтожения вражеской техники. Обычно его отправляют на передовую вместе с хлипкими хонтийскими танками, что уравнивает шансы против бронированных машин Страны Отцов. Снаряды самоходок летят по навесной траектории и поражают самые уязвимые места вражеской техники. Впрочем, как и любая артиллерийская установка, эта пушка неэффективна в ближнем бою, а потому нуждается в надежном прикрытии.





ОСТРОВНАЯ ИМПЕРИЯ



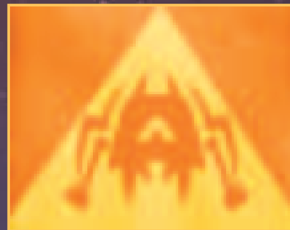
ДРЕДНОУТ

Дредноуты – самые мощные корабли непобедимого флота Островной Империи. Именно поэтому адмиралы пиратов отдают им предпочтение в качестве флагманов. Основа огневой мощи громадной бронированной субмарины – бортовая батарея и тяжелое орудие, находящееся на носу. Благодаря значительному радиусу поражения Подводный Дредноут в одиночку потопит вражескую флотилию и рассеет сухопутный отряд. Всего двух залпов из орудий достаточно, чтобы вывести из строя сторожевой корабль Страны Отцов.

АМФИБИЙНАЯ РАЗВЕДКА

Разведчики Островной Империи прославились своей мобильностью и маневренностью. Скоростными скутерами на воздушной подушке управляют прошедшие специальную подготовку солдаты. Амфибии могут с одинаковой скоростью передвигаться по асфальтовым дорогам, непролазной трясине, морским волнам и раскаленным барханам пустыни. Благодаря портативным радарным установкам «лазутчики» обнаружат противника еще на дальних подступах. Только леса – непреодолимое препятствие на их пути. Но этот недостаток компенсирует ряд неоспоримых преимуществ.





ЮЖНЫЕ ВАРВАРЫ



МЕТАТЕЛЬ ОГНЯ

Южные Варвары – самая технически отсталая раса Саракша. В основном их вооружение поступает с армейских складов, сохранившихся еще со времен Большой Войны. Разумеется, оно давно устарело. Исключение – «Метатели Огня» – собственное изобретение варваров. Они представляют собой огромные сосуды с легко воспламеняющейся жидкостью внутри, установленные на самодельные артиллерийские лафеты. Горючая смесь находится в резервуарах под большим давлением. В момент выстрела субстанция выбрасывается наружу, мгновенно вспыхивает и осыпает жертву огненным дождем. При этом в зону поражения попадает не только цель, но и все окружающие ее подразделения.

БОЕВЫЕ УПЫРИ

Еще во времена расцвета Империи жители Саракша сумели наладить контакт с голованами – разумными собакообразными существами, обосновавшимися в устье реки Голубая Змея. И даже обучили их искусству войны. Но после Большой Войны только варвары поддерживают контакты с боевыми упырями (так обитатели Саракша окрестили эти странные создания). Южане заключили военный союз с голованами и пополнили свою армию отрядами свирепых чудищ, изрыгающих смертельно ядовитую слюну и наводящих ужас на всех без исключения пехотинцев. К сожалению, «песикам» не под силу прогрызть броню танка…



VIRTUA TENNIS 3

АКРОБАТЫ С РАКЕТКАМИ



Текст: **Степан Рвач**

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	SEGA AM3 R&D Division, Sumo Digital
ПОЙДЕТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.virtuatennis.net

Electronic Arts ежегодно выпускает целую линейку спортивных симуляторов. Американский и европейский футбол, баскетбол, хоккей плюс менее популярные регби, крикет и гольф. Но почему-то крупнейшее в мире игровое издательство вот уже второй десяток лет избегает связываться с теннисом. А ведь он входит в пятерку самых престижных состязаний и пользуется довольно большим спросом. Но свято место пусто не бывает. Полгода назад портировали *Top Spin 2*, а недавно SEGA одновременно с консольными версиями выпустила PC-вариант *Virtua Tennis 3*.

ВРЕМЯ НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ

До 1999 года поджанр «симулятор тенниса» не существовал. Конечно, различные компании пытались обращаться к этому виду спорта, однако в лучшем случае у них получались простенькие поделки. Вышедший в 2000 году на Dreamcast *Virtua Tennis* произвел эффект разорвавшейся бомбы.

Разработчики показали всему миру, что «монотонные удары ракеткой по мячу» – на самом деле очень даже интересное занятие. Игра заслуженно разошлась по всему миру тиражом свыше миллиона экземпляров, а через два года перекочевала на PC, нисколько не утратив своего шарма. К сожалению, вторая часть так и не добралась до нашей платформы.

После знакомства с третьим эпизодом сериала ловишь себя на мысли, что за прошедшее время симуляторы тенниса сделали огромный шаг вперед. На фоне Top Spin 2 аркадное детище Sumo Digital выглядит менее солидно, но это вовсе не означает, что мы получили плохую игру. Просто создатели Virtua Tennis 3 решили пожертвовать долей реалистичности в пользу веселья.

НЕПРИЯТНОСТЬ ЭТУ МЫ ПЕРЕЖИВЕМ

Все соревнования стартуют со стадии четвертьфинала, при этом ты даже не видишь, кто и как выступает в другой части турнирной сетки. Имя соперника становится известно в самый последний момент. Примерно через час игры понимаешь, что тебе приходится иметь дело с одним и тем же набором оппонентов. Кстати, создатели Top Spin 2 решили подобную проблему довольно просто: они заставили главного героя высту-



Режиссер трансляции обожает показывать одновременно двух соперников.

Честь России отстаивает Мария Шарапова, а среди тринадцати мужчин и вовсе нет наших соотечественников



О КОМПАНИИ

Sumo Digital основана в 2003 году и располагается в Шеффилде. Компания специализируется на производстве приставочных игр, но при этом не забывает и о нас. В июне 2006 года вышла горочная аркада *OutRun 2006: Coast 2 Coast*. Еще один PC-продукт в послужном списке англичан – *Broken Sword: The Angel of Death* (в США известна под названием *Secrets of the Ark: Broken Sword 4*). Большую часть игры создали сотрудники Revolution Software, однако к работе над некоторыми элементами были привлечены художники и программисты из Sumo Digital.

ФАКТЫ

1 представительница отечественной школы

12 занятных мини-игр

20 матерых теннисистов

300 место в рейтинге поначалу



Во время игры надо комбинировать несколько тактик. Сначала измотай соперника дальними ударами с линии, а потом выходи к сетке.

пать против таких же вымышленных теннисистов из нижней части таблицы.

Дефицит новых имен сильнее всего ощутим в женской категории, так как в Virtua Tennis 3 насчитывается лишь семь представительниц слабого пола. Честь России отстаивает Мария Шарапова. А среди тринадцати мужчин и вовсе нет наших соотечественников. Еще одно место отвели персонажу, созданному в режиме World Tour. Но о нем чуть позже.

К сожалению, разработчики не смогли приобрести лицензии на реально существующие турниры. Вместо Уимблдона, Ролан Гарроса, «Большого шлема» и Открытого чемпионата США тебя ожидают вымышленные England Tennis Classic, French Cup, Australia Challenge и US Super Tennis.

ОТ ЯНВАРЯ ДО ДЕКАБРЯ

Ситуацию спасает режим World Tour. Именно он стал главным украшением игры. Сначала ты подаешь заявку на участие в мужском или женском разряде. Затем при помощи простого графического редактора изменяешь облик своего подопечного: определяешься с цветом кожи и глаз, меняешь размер носа, губ и контуры овала лица, возишься с прической, указываешь вес и рост, примеряешь одежку. Следующий этап – выбор того или иного стиля игры (левша/правша, держать ли ракетку двумя руками при боковом ударе, каким способом подавать мяч и так далее). Наконец, финальный аккорд – выбор места жительства.

График теннисиста четко расписан по месяцам и неделям. Почему-то за семь дней можно выполнить только одно действие. Например, посетить тренировочное занятие (12 мини-игр)

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ УРОКИ

Казалось бы, постижение азов игры в теннис – скука смертная. А вот и нет! Разработчики постарались сделать обучение максимально интересным. В ***Virtua Tennis 3*** ты будешь резаться в боулинг, но только кегли надо сбивать не специальными шарами, а теннисным мячом. Еще одна интересная забава – керлинг. Ударь по камням так, чтобы они прокатились по льду до 400-очковой красной зоны. Неплохо смотрится испытание с уничтожением разноцветных воздушных шариков, стрельба по мишеням и разбивание стены из бочек. А как тебе перспектива оберегать куски мяса от атаки голодных крокодилов? Пожалуй, самой веселой мини-игрой следует признать коллекционирование фруктов. Правила просты: по наклонной плоскости на расположившегося внизу героя с грохотом катятся огромные теннисные мячи и различные вкусности. Необходимо увернуться от надвигающихся препятствий и собрать как можно больше груш, яблок и ананасов.





Во время замедленных повторов оператор любит показать игру с интересного ракурса. На сей раз камеру установили возле сетки.



Тэйлор Дент поймал Тима Хэнмана на противоходе и расчетливо послал мяч в противоположную часть корта.


Испанцу Рафаэлю Надалю пришлось высоко подпрыгнуть, чтобы отбить мяч.


Иногда оператор меняет стандартную перспективу камеры на необычный вид со зрительского места.


Обрати внимание на то, как детально прорисована сетка на ракетке.


За ограниченный период времени необходимо сбить как можно больше бочек.

и таким образом значительно улучшить спортивные характеристики. Второй вариант – посоревноваться на том или ином турнире и пополнить свой гардероб призовыми шмотками.

ПУТЬ К ВЕРШИНЕ

Состязания разделены на несколько классов. На одни пускают всех кому не лень, а для участия в других необходимо занять определенную строчку в мировом рейтинге. Задача-максимум – первое место.
В погоне за призами и более высокими местами важно не забывать о том, что профессиональный спорт – штука опасная. После каждой тренировки или соревнования сокращается полоска жизненной энергии. От усталости спасает бодрящий напиток, но если слишком часто пить всякую химию, то твой подопечный подорвет свое здоровье и надолго выйдет из строя. Лучше внимательно изучить календарь предстоящих турниров и выгадать отпуск или посидеть неделю дома.

ЕСТЬ НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

Как ни странно, самая главная изюминка Virtua Tennis 3 – это не разудалые поединки с соперниками и даже не увлекательные тренировки, а великолепная графика. Детализированные модели теннисистов, прорисованные до мелочей корты, многополигональные модельки зрителей на трибунах, потрясающее по своей красоте освещение, система динамических теней…
Не подкачала и физическая модель. После сильных ударов на покрытии корта остаются следы, по которым реально отследить продолжительность встречи. В различных мини-играх учитывается не только попадание мячом по цели, но и всевозможные рикошеты.

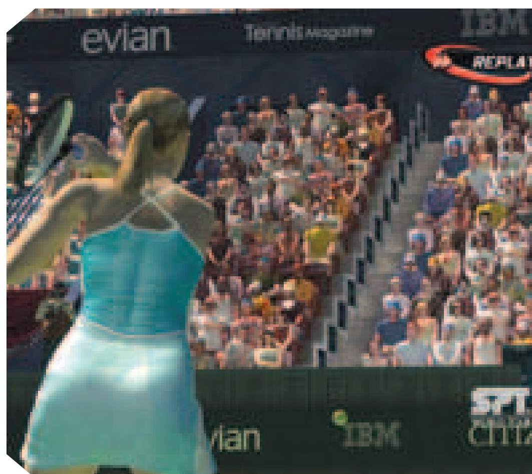
С МЕЧТОЙ О БЫЛОМ РЕКОРДЕ

Разработчики создали достойное продолжение. Сможет ли третья часть повторить успех первой? Однозначно нет. Сейчас теннисный симулятор с внушительным багажом аркадных элементов и современной графикой привлечет внимание десятков, может быть, сотен тысяч людей.

ПОКА ГОРИТ СВЕЧА



Создатели *Virtua Tennis 3* придумали очень простое управление. В отличие от *Top Spin 2*, тебе не надо судорожно водить мышкой – за все действия отвечает клавиатура. У теннисистов есть три вида ударов: резаный, крученый и «свеча». Если игрок находится около сетки и может дотянуться до высоко летящего мяча, то он автоматически нанесет неберущийся удар. Но не стоит злоупотреблять этим приемом. Противник быстро поймет, что к чему, и выполнит «свечу».



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Захватывающий режим World Tour; увлекательные мини-игры; обилие аркадных элементов без ущерба реалистичности; удобное управление.

НЕДОСТАТКИ: Виртуальная Мария Шарапова сильно отличается от реальной; среди мужчин нет ни одного россиянина; слишком часто видим акробатические трюки.

ИТОГО 8.0 Если тебе нравится смотреть теннис по телевизору, то непременно купи игру.

XPAND RALLY XTREME

РОДНЫЕ ДОРОГИ



О КОМПАНИИ
■ На счету польских разработчиков самые разные проекты: например, шутеры *Chrome* и *Call of Juarez* или рейсинги *FIM Speedway Grand Prix* и *Xpand Rally*. Все игры студия создает на базе собственного движка Chrome Engine. Причем постоянно его совершенствует. Параллельно Techland занимается изданием игр.



Текст: **Павел Демин**

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Techland
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Techland
ПОЙДЕТ	Процессор 1.8GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	xtreme.xpandrally.com

Прошло более двух лет с момента выхода *Xpand Rally*. Приличный, казалось бы, срок. И XRX очень походит на свою предшественницу.

Внешне игра практически не изменилась. Одно но: то, что пару лет назад казалось верхом совершенства, сегодня, как ни крути, – вчерашний день. Раздражает и «замыленность» картинки.

Главным достоинством Xpand Rally была физика. В продолжении, к счастью, сохранили эту славную традицию.
На уровне сложности «симулятор» справиться с железным конем не так-то просто. К тому же на дорогах появились выбоины. Вспоминается *«Полный привод: УАЗ 4х4»*. Не у наших ли игроделов позаимствовали идею поляки из Techland?

Дороги заметно изменились. Трассы Xpand Rally по сравнению с ними походят на шоссе. В XRX полно узких участков. Миновать их без происшествий – нелегкая задача. Так что слово Xtreme в названии появилось не случайно.
Однако нам обещали не только опасные треки и пять разных стран. Авторы бахвалились, что добавят в игру динамики. Это у них и не вышло. Колеса вязнут в гравии, машина еле заползает на горку. Конечно, это реалистично, но скучно! Впрочем, этот недостаток критичным не назовешь. Xpand Rally Xtreme – добротный рейсинг. Однако мы ждали большего.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

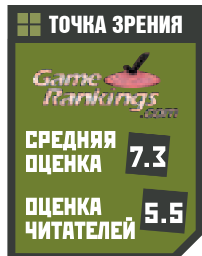
ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	4.0

ДОСТОИНСТВА: Отличная физическая модель; реалистичные повреждения; ИИ весьма умен; XRX незаменим для тех, кто купил руль; низкие системные требования.

НЕДОСТАТКИ: Не самая современная графика; игра мало изменилась за два с лишним года; устаревший интерфейс; нет саундтрека и качественной озвучки.

ИТОГО 7.0 Добротный симулятор ралли. Но наших надежд игра не оправдала.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ





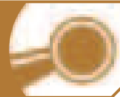
Часто путь неожиданно сужается. Отличная находка дизайнеров.

КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ



Текст: **Илья Зибирев**



Ищи патч на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Seaward.ru / Акелла
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.seaward.ru

«*Корсары: Возвращение легенды*» – это своеобразная работа над ошибками, допущенными при создании «*Корсаров III*». Отчасти это дополнение (диск с третьей частью игры, впрочем, не нужен), а в чем-то свежий взгляд на морскую тематику.

ПОЧИН

Создать персонажа довольно просто. К твоим услугам оригинальная ролевая система, которую придумали в Seaward.ru. Называется она P.I.R.A.T.E.S. (Power (Сила), Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача). Есть у героя и дополнительные умения.

При выборе одного из трех героев можно либо согласиться с заранее прописанными параметрами, либо немного подправить их в соответствии со своими представлениями об идеальной машине для убийства.

Холодное оружие делится на три категории: легкое (рапиры), среднее (сабли) и тяжелое (мечи и топоры). Одной из них тебе следует отдать предпочтение. Помни, что чем тяжелее клинок, тем больше наносимые врагу повреждения и тем больше энергии тратится на выпад. Всего авторы придумали три вида ударов и столько же защитных маневров. Управление тоже незамысловатое, освоишься довольно быстро.

ЖИВИ СВОБОДНО

Герой попадает в огромный мир, живущий по своим законам. Главное достоинство игры – свобода действий. Чем бы ты ни занимался – торговлей, выполнением сюжетных поручений или побочных заданий – все равно интерес не угасает. Сюжетных линий – четыре (по одной на каждую из морских держав в архипелаге). При этом тебя не заставляют выполнять связанные с основным квестом миссии.

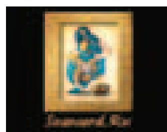
Многие события никак не зависят от персонажа, но определяют его дальнейшие действия. Избрав путь независимого искателя приключений, ты все равно не избежишь участия в конфликтах между разными государствами и примешь непосредственное участие в противостоянии.

Если появилась нужда в деньгах, помогай NPC. Как правило, ничего сложного от тебя не потребуют, а барыши достаточно велики. Мало? Торгуй или занимайся контрабандой. Эта «работа» крайне выгодна.

ЧЕМ БЫ ТЫ НИ ЗАНИМАЛСЯ – ТОРГОВЛЕЙ, ВЫПОЛНЕНИЕМ СЮЖЕТНЫХ ПОРУЧЕНИЙ ИЛИ ПОБОЧНЫХ ЗАДАНИЙ – ВСЕ РАВНО ИНТЕРЕС НЕ УГАСАЕТ



Деревья еще ничего, но вот земля и трава...



О КОМПАНИИ

Seaward.ru создала уже второй проект по заказу компании «Акелла». Первой работой студии было дополнение *«Возвращение морской легенды»* к игре *«Пираты Карибского моря»* (поклонники приняли его благосклонно). После выхода *«Корсаров III»* студия продолжила сотрудничество с издательством, на этот раз более плотное. Совместными усилиями в марте 2006 года они начали проект *«Корсары: Возвращение легенды»*. На первой стадии всем занимались парни из Seaward.ru. А затем к процессу подключились и специалисты из «Акеллы».

ФАКТЫ

3 типа героев

4 морских державы

7 характеристик у персонажа

3000 км² территории



Схема наглядно демонстрирует взаимоотношения между морскими державами.



Осторожность в море не помешает. Эта шхуна попросту раздавит нашу лодочку.

НА ЗЕМЛЕ

В порту расположено несколько учреждений. В таверне ты узнаешь новости, наймешь команду и перекинешься в картишки или кости. В поместье губернатора получишь новое звание, если заслужил. Также есть магазины, церковь и ростовщик.

Надоела городская жизнь? Выходи за околицу и прогуляйся по окрестностям: в джунглях бродят патрули и беглые каторжники, а в пещерах обитают протухшие зомби. Если лень потом топать обратно, открой специальное меню. С его помощью ты в мгновение ока перенесешься в нужное место.

НА МОРЕ

Морские сражения не требуют особого мастерства. Главное – выдержка и терпение (ускорение времени помогает скоротать минуты, оставшиеся до перезарядки орудий). Победить более сильного, но медлительного противника – не такая уж и проблема. Абордаж, кстати, наконец-то стал правдоподобным: корабли отныне поворачиваются бортами друг к другу.

Конечно, содержание судна (и подавно – флотилии) влетает в копеечку. Моряки и офицеры требуют выплаты жалованья. Также надо закупать провиант, лекарства и делать ремонт.

СО СТОРОНЫ

От приключений на суше впечатления неприятные. Особенно если вспомнить современные игры. Города-то выглядят вполне прилично. А вот если смотреть на джунгли, заливы и лагуны, то сразу заметишь недостаток текстур, полигонов и спецэффектов. Море, напротив, бесподобно. В зависимости от погоды меняется цвет воды, высота волн. Сравнение избитое, но все еще верное: Storm 2.5 – настоящий Айвазовский среди игровых движков.

А вот о звуке ничего хорошего не скажешь. Да, мы слышим шум океана, пронзительные крики чаек... Но как быть с чудовищными голосами всех без исключения персонажей? Под стать этому и реплики. Так, вероятно, говорит современная молодежь, но никак не морские волки времен капитана Моргана. Достаточно почитать хотя бы «Одиссею капитана Блада», чтобы понять разницу.

ЕЩЕ ДАВАЙ!

«Возвращение легенды» – та самая игра, которую мы ждали много лет. Со своими (порой бросающимися в глаза) недостатками. Но все же свершилось! Настоящие чистокровные «Корсары III».



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Разнообразный, продуманный игровой мир; занимательный сюжет и полная свобода действий игрока; очень симпатичные морские пейзажи.

НЕДОСТАТКИ: Ужасная озвучка; текст в диалогах не соответствует времени действия; наземные локации выглядят плохо, движок явно нуждается в серьезной доработке.

ИТОГО 7.5 «Корсары III», какими мы должны были их увидеть полтора года назад.

ДАЙВЕР. В ПОИСКАХ АТЛАНТИДЫ (DIVER: DEEP WATER ADVENTURES)

ПОДВОДНАЯ ОДИССЕЯ



Текст: **Александр Краснов**

ЖАНР ИГРЫ	Simulation / Action
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	BiArt
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.diver3d.ru

Придумать что-то оригинальное нелегко. Но если ты сподобился это сделать, то завоюешь признание масс и получишь отличную возможность заключить контракт с крупным издательством. Малоизвестная компания BiArt попыталась изобрести... симулятор глубоководных погружений.

БЕСШУМНЫЙ ОХОТНИК

Кто не знает, дайвинг – разновидность экстремального туризма. Ныряешь и исследуешь морское дно. Для кого-то это всего лишь необычное развлечение во время отдыха в теплых странах, а для кого-то – серьезное хобби, на которое он готов потратить многие тысячи долларов. Разработчики *Diver: Deep Water Adventures* – отпетые поклонники океанских просторов. И они жаждут поделиться своими впечатлениями.

Однако оригинальную задумку нужно еще и преподнести должным образом. Ведь появлялись своеобразные «симуляторы водолазов» и до «Дайвера»: *Shark! Hunting The Great White* и *Deep Raider*. Названия тебе ни о чем не говорят? Неудивительно. К сожалению, эти игры были на редкость бездарными и скучными.

BiArt трудилась над своим проектом много лет и приложила огромные усилия, чтобы сделать его достойным внимания публики. И дело тут не только в желании как можно точнее передать ощущения человека, погрузившегося под воду. Авторы добавили драматичный сюжет с элементами мистики. Герой игры – это не какой-то безымянный спортсмен, единственная цель которого – сделать несколько снимков рыб-клоунов. Энди МакМастерс – выходец из богатой семьи, закончивший престижный университет. Казалось бы, перед таким молодцом открыты все дороги. Но он бросил праздную жизнь ради своей мечты о море. Разгневанные родители выгнали отпрыска из дома, и ему пришлось самому зарабатывать на жизнь с помощью любимого хобби.

Впереди множество испытаний, с которыми не под силу справиться обычному туристу. Помимо фотографирования редких рыб тебя ждет охота на акул (и даже на людей), поиск ценных документов и кладов на затонувших кораблях, встречи с представителями загадочных организаций, торгов-



На самом деле красивые пейзажи встречаются, но их немного.

События разворачиваются по всем законам голливудского боевика, поэтому можешь не опасаться, что задания станут скучными



О КОМПАНИИ

■ Компания BiArt существует в индустрии уже более пяти лет, но *Diver: Deep Water Adventures* – это ее самый первый серьезный проект. До него разработчики создавали простенькие flash-игры, забавы для мобильных телефонов и популярной карманной консоли Nintendo GameBoy Advance. Однако у них грандиозные планы на будущее. Сейчас BiArt создает сразу три проекта о дайверах: *Diver 2: Arctic Missions*, *Diving 2007: Red Sea* и *Underwater Wars* для новейшей консоли Xbox360. Вероятно, некоторые из них она покажет на выставке КРИ 2007, где будет достаточно крупный стенд.

ФАКТЫ

2 персонажа: Энди и его девушка Николь

3 обучающих курса

10 видеороликов о снаряжении

30 занятных миссий



■ Если ты увидел разбросанные по дну лестницы, части обшивки или двери, значит, где-то недалеко покоится затонувшее судно.



■ На карте видны места, где бушуют штормы. Они запросто повредят, а то и уничтожат твою яхту.

ля найденными реликвиями и, конечно же, путешествие в Атлантиду. События разворачиваются по всем законам голливудского боевика, поэтому можешь не опасаться, что задания станут скучными.
Начинаем мы в порту. Там заправляем яхту, покупаем новое обмундирование, читаем почту и заглядываем в бар (делать в нем, правда, нечего, разве что можно послушать истории бывалых водолазов). Выйдя в море, ты увидишь трехмерную карту игрового мира (чем-то она похожа на ту, что была в *Sid Meier's Pirates!*). На ней отмечены текущие задания. Доплыви до нужного буя, и начнется самое захватывающее – погружение!

ГЛУБОКОЕ СИНЕЕ МОРЕ

К сожалению, Diver не порадует тебя великолепными спецэффектами и сногсшибательной картинкой. Под водой ждет довольно унылое зрелище. Нет места буйным краскам и живописным коралловым рифам. Все скромно и однообразно.
Единственное утешение – квесты, которые поручают Энди. Мы привыкли к стандартному ассортименту всех современных шутеров: типовые коридоры космических кораблей или немецких бастионов. Совсем другое дело, когда проплываешь мимо затонувшей подводной лодки. Исследовать и фотографировать ржавые субмарины изнутри еще интереснее. Чувствуешь, как мурашки бегут по коже, когда пробираешься с фонариком через заваленные проходы и смотришь на развалившиеся шкафы, обломки труб и кровати в каютах.
С экшеном тоже не все безоблачно. Примитивные схватки с акулами и вражескими водолазами больше раздражают, чем подогревают интерес. Надо побыстрее подплыть к противнику и нанести как можно больше ударов ножом. После таких «приключений» хочется снова взять в руки фотоаппарат и вернуться к очаровательным рыбам-бабочкам и скатам.
Увы, в Diver: Deep Water Adventures боевая часть скорее навредила проекту, чем принесла пользу. Вряд ли все это понравится массовой аудитории. А вот тем, кто неравнодушен к дайвингу и желает раскрыть тайны океанской пучины, вероятно, понравится.
Впрочем, авторы уже объявили о начале работ над продолжением – *Diver 2: Arctic Missions*. Вероятно, там они исправят недочеты оригинала.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5

+ ДОСТОИНСТВА: Интересная идея; проработанные персонажи; сильная сюжетная линия; отличный дизайн яхт; ролики, обучающие премудростям дайвинга.

– НЕДОСТАТКИ: Простенькая графика; невыразительные морские пейзажи; упрощенные боевые сцены; некоторые задания слишком сложные; плохая музыка.

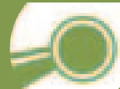
ИТОГО 7.0 Игра понравится лишь фанатам дайвинга или тем, кто мечтает стать дайвером.

TMNT. ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ

КАВАБАНГА!!!



Текст: **Алексей «Гморд» Меркухин**



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	tmntgame.us.ubi.com

Черепашки-ниндзя – поразительное явление культуры восьмидесятых. В 1984 году закадычные друзья Кевин Истман (Kevin Istman) и Питер Лэйрд (Peter Laird) придумали комикс, где рассказывалось о похождениях четверки мутантов. Да не простых, а владеющих искусством кун-фу, которому они обучились у своего учителя – крысы Сплинтера.

Источниками вдохновения для авторов стали гонконгские боевики, нуар-детективы и популярный в то время фантастический сериал «Новые мутанты» (New Mutants). Черный юмор, обаятельные враги и захватывающие приключения пришлись по вкусу взыскательной публике. Чуть позже появились мультсериал и полнометражный фильм, выпустили пластмассовые игрушки и сувениры с соответствующей символикой. Все как положено. Однако спустя десять лет популярность черепашек померкла. Перед тобой попытка вернуть им былую славу.

МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЕ НИНДЗЯ

Проект появился на нескольких платформах, и это определенно повлияло на результат. Первым делом обратим внимание на картинку. Движок Jade Engine использовался еще в *Prince of Persia: Sands of Time*. За прошедшие четыре года краше он, само собой, не стал. В принципе, если ты прошел все три части «Принца», то тебя вряд ли отпугнут немногочисленные неправильные ракурсы камеры, неудобное управление (конфигурацию клавиш поменять нельзя), консольная система сохранений по чекпоинтам и бедность картинки. Хотя спасать мир с геймпадом в руках – намного легче и приятнее.

МЫ ОДНА КОМАНДА

После долгожданной победы над заклятым врагом Шредером у черепашек началась другая жизнь. Леонардо отправился путешествовать по свету и совершенствовать свои навыки. Вместо него лидером группы стал Рафаэль. А Донателло и Микеланджело – страшно сказать! – устроились работать в агентство детских праздников. Но недолго они прозябали в праздности. Нью-Йорку угрожает новая опасность в лице Макса Уинтерса: злодей собрался возродить армию древних монстров. А помогает ему в этом Караи – бывшая соратница Шредера. И ни-



«Стоять, я сказал!»

После долгожданной победы над заклятым врагом Шредером у черепашек началась другая жизнь



О КОМПАНИИ

У французского издательства Ubisoft Entertainment множество игровых отделений, расположенных во всех уголках света. Наиболее известное и авторитетное из них – монреальское. Ubisoft Montreal основана в 1986 году. За годы своего существования студия приняла участие в разработке многих хитов, среди которых *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Myst IV: Revelation*, *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*, и всех трех частей *Prince of Persia* (а также *Revelations* для PSP). Сейчас силы компании направлены на разработку проекта, который не нуждается в представлении, – *Assassin's Creed*.

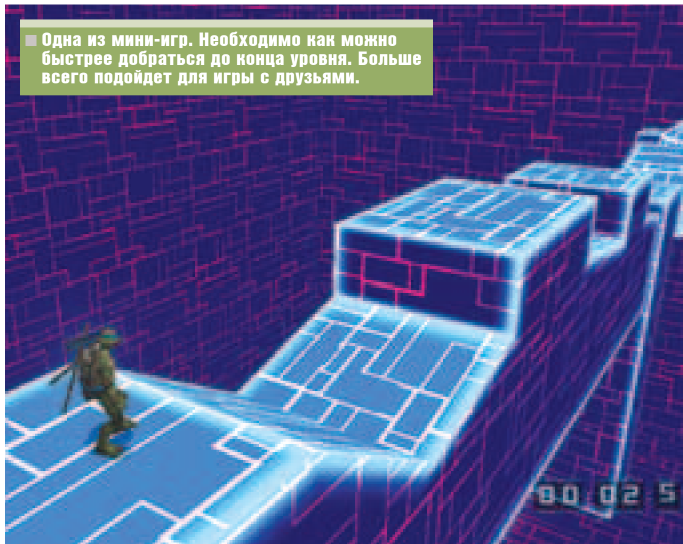
ФАКТЫ

2 клинка саи у Рафаэля

4 ниндзя–черепашки

16 отличных уровней

1000 пицц съел Майк



Одна из мини-игр. Необходимо как можно быстрее добраться до конца уровня. Больше всего подойдет для игры с друзьями.



Увы, враги все на одно лицо.

кто, кроме знаменитого квартета, не спасет знаменитый город. Действо можно условно разделить на две части: платформенная аркада и обычный экшен. Насчет первой многое было известно еще до релиза: все очень напоминает Prince of Persia. Черепашки ловко скачут по стенам, пользуются собственным оружием, чтобы перепрыгнуть через пропасти, лазают по трубам и выделывают умопомрачительные кульбиты. Уровни здесь – сплошной поток препятствий, которые, ко всему прочему, необходимо преодолеть как можно быстрее. Поэтому следи за таймером.

В конце каждой миссии подводятся итоги. Количество полученных очков напрямую зависит от скорости прохождения. Баллы тратятся на бонусы, которых тут бесчисленное множество: начиная с эксклюзивных картинок и заканчивая видеороликами. Фанаты будут счастливы.

У каждого героя есть уникальные боевые навыки. Правда, речь идет всего лишь о парочке спецударов. Но зато разработчики придумали так называемые «семейные» приемы (family attacks). Чтобы их исполнить, нужно несколько (как минимум двое) персонажей. Мощный удар уничтожит большинство противников, а остальных отбросит подальше.

Враги, кстати, очень глупы, а посему берут не качеством, а количеством. Примерно такой же «тактикой» руководствуются боссы. Все это удручает, хотелось бы увидеть достойных противников. Но в целом увлекательность «Принца» в TMNT сохранили и даже приумножили.

ЭПОХА ВОЗРОЖДЕНИЯ

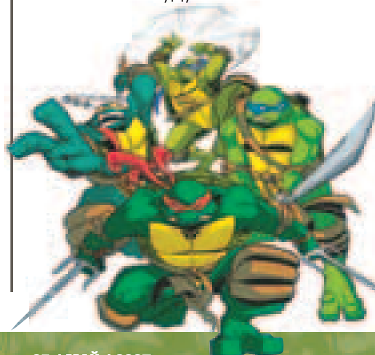
Помимо выхода полнометражного фильма и сопутствующей серии игр по его мотивам почти на всех возможных платформах, сейчас проводится огромное количество акций, участники которых получают различные сувениры: майки, кружки, игрушки с символикой героев. PR во всей красе! Не будем говорить о достоинствах кино, но игра получилась неплохая. Ведь шанс увидеть любимых персонажей дорогого стоит.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Четверка любимых персонажей; визуально игра выглядит как комикс; неплохая боевая система; забавные монстры-боссы, веселый геймплей.

НЕДОСТАТКИ: Типовые проблемы консольных портов: откровенно слабая графика, сохранение в чекпоинтах, мало настроек визуального ряда, неудобное управление.

ИТОГО 7.0 Возрождение классики 80-х. Ее невозможно критиковать, можно только любить.

THE SIMS 2 ВРЕМЕНА ГОДА (THE SIMS 2: SEASONS)

ПРОШЛА ЗИМА, НАСТАЛО ЛЕТО – СПАСИБО РАЙТУ ЗА ЭТО!



Текст: **Михаил Бузенков**

ЖАНР ИГРЫ	Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ПОЙДЕТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.7GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thesims2.co.uk/products.view.asp?id=61

За рубежом *Seasons* (у нас адд-он называется "Времена года") считают самой внушительной добавкой к *The Sims 2*. Действительно, занятных нововведений предостаточно. Вот только отыскать их не так-то просто. А те, что заметны сразу, по большей части бесполезны.

Четыре сезона – зима, весна, лето, осень – придутся по душе романтичным натурам. Любоваться снегопадом, цветущими деревьями и золотистыми листьями можно сколько угодно.

Тебе нравятся бесшабашные развлечения? Готовься лепить снежную бабу, кататься на коньках и роликах, играть в мяч и скакать по лужам во время дождя. Это далеко не все доступные забавы, только наиболее примечательные. Жаль, проку от них никакого. Любые, даже самые невинные шалости – лишь оболочка, под которой скрывается суть: «Времена года» – настоящий рай для рыбаков и садоводов.

Чтобы поймать сома или лосося, вовсе не обязательно выезжать за город. Достаточно вырыть небольшой пруд на заднем дворе. Правда, на первых порах сим сможет ловить только на червя. Но со временем, набив руку, он научится пользоваться и другой наживкой.

Частенько, забросив удочку и выудив рваный ботинок, раздосадованный новичок возвращается домой. Профессионал, напротив, страстно охотится за гигантской рыбиной. Из такой лучше всего сделать чучело и показать гостям. Пусть завидуют!

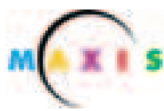
С овощной грядкой и садом возни намного больше, чем с прудом. Деревья то и дело осаждает мошкара, поэтому листья нужно постоянно опрыскивать. Важно следить, чтобы весной цветки опылялись. Придется раскошелиться на домики для божьих коровок. Не обойтись в приусадебном хозяйстве и без бочки с компостом, поливальных машин и теплицы. Когда облагородишь свое хозяйство, смело звони в клуб садоводов. Через считанные минуты на пороге появится ревизор. Он обойдет сад, изучит каждое растение и затем выскажет свое мнение. Если деревья здоровы, сорняков нет, а над грядками мужескими признаками висят спелые помидоры, он тотчас примет твоего персонажа в клуб.

Выращенные овощи и фрукты можно продать, съесть или же превратить в любовный напи-



Деревья на заднем плане выглядят на редкость невзрачно.

ЧТОБЫ ПОЙМАТЬ СОМА ИЛИ ЛОСОСЯ, ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫЕЗЖАТЬ ЗА ГОРОД. ДОСТАТОЧНО ВЫРЫТЬ НЕБОЛЬШОЙ ПРУД НА ЗАДНЕМ ДВОРЕ



О КОМПАНИИ

Seasons – далеко не первый адд-он ко второй части *The Sims*. Если быть точным, пятый. Сначала появился *Univesity*. Он позволил игрокам вкусить прелести студенческой жизни. Затем подоспел *Nightlife* – путеводитель по ночной жизни. Далее пожаловал *Open for Business*. Симсы наконец-то смогли открыть собственное дело. Не прошло и года, как Maxis выпустила *Pets*. Домашние животные пришлись по душе всем фанатам сериала. Учитывая, что выход *The Sims 3* намечен на 2008-й, мы увидим еще не одно дополнение. Готовь свой кошелек.

ФАКТЫ

1 генератор погоды

4 времени года

6 новых профессий

800 баксов за соковыжималку



Зимой в гости к симам приходит пингвин. Жаль, нельзя приготовить из него заливное.



Чтобы деревья не заболели, их нужно опрыскивать.

ток. Правда, для этого понадобится соковыжималка.

ВОЗДУХ ЗА ДЕНЬГИ

Еще до выхода Seasons фанаты создали мод (www.simslice.com/thesims2/ts2weather.htm), который добавил в игру разнообразные погодные эффекты. В том числе дождь из пиццы, падающих с неба домашних животных и людей. Сравнивая оба дополнения (коммерческое и бесплатное), нельзя не отметить, что любители работали с огоньком и во многом превзошли именитых дизайнеров. Суди сам. Неказистые снеговики намного больше соответствуют духу The Sims. У мастеров из Maxis они получились излишне вычурными.

То же самое можно сказать и про генератор погоды. В Seasons он напоминает ионную пушку из фантастических фильмов – красиво, конечно, но совершенно не к месту. У фанатов схожий агрегат выглядит точь-в-точь как старенький компьютер с прикрученной к нему спутниковой антенной. Кажется, что более нелепое устройство и придумать сложно. Но в этом вся соль, в безумстве. The Sims – это, прежде всего, огромный плюшевый заяц, который появляется всякий раз, когда мы начинаем скучать. И лишь затем платья и прически, обои и половички, особняк за сотню тысяч баксов и суперогород... Но, видимо, фантазия у дизайнеров поиссякла. И вот уже на улицу просто так не выйдешь. Надо непрестанно следить за градусником. А вдруг человечек замерзнет и простудится или получит солнечный удар? Шапку! Не забудь надеть на него шапку! Рутина. Нет страшнее слова для нас, чем рутина. Попробуй установить все вышедшие дополнения и получить от «симсов» хоть капельку удовольствия. Это же сущий кошмар! Только и успеваешь, что раздавать приказы, на развлечения банально не остается времени.



Вот ведь загвоздка: чем ближе игра к повседневной реальности, тем она скучнее. И даже профессия «геймер» в списке доступных вакансий не в силах это изменить. Увы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Различные погодные эффекты; новые профессии, элементы декора, прически, одежда; два невиданных хобби – рыбалка и садоводство.

– НЕДОСТАТКИ: Заметно устаревшая графика; множество мелких новшеств, которые только портят впечатление от игры; есть аналогичное бесплатное дополнение.

ИТОГО 6.5 Специальное издание для самых заядлых рыбаков и садоводов.

SILVERFALL

DIABLO В СТИЛЕ КОМИКСОВ



Текст: **Александр Краснов**



Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Monte Cristo
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Kyiv's Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 1Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.silverfall-game.com

Разработчики и игроки во всем мире до сих пор восхищаются, насколько проста и увлекательна *Diablo II*. Разумеется, успех великого детища компании Blizzard пытались повторить не раз и не два. Но издатели, жаждущие быстрой и легкой наживы, выпускали неприметные полуфабрикаты, занимаювшие наше внимание в лучшем случае на пару вечеров. Будь уверен, новая action/RPG *Silverfall* – не последний такой эксперимент.

ЗЕМЛЯ МЕРТВЕЦОВ

Одним из самых успешных клонов Diablo II считается *Dungeon Siege*, которая запомнилась не толковым балансом классов, занятными врагами и продуманной ролевой системой, а оформлением. У Silverfall есть все шансы стать наследницей опуса Gas Powered Games. С самого начала меня не покидало ощущение: «где-то я это уже видел». Взять хотя бы сюжет. Трагическую историю о нашествии зомби, сожженных городах и единственном спасителе мира мы уже знаем наизусть. Она присутствует в каждой второй «игре по мотивам». В диалогах, правда, сценаристы стараются напомнить тебе о главных целях – отстроить город Silverfall и спасти мир. И хотя вариантов ответа в разговорах предостаточно, все речи сводятся к одному результату: мы получаем новое задание или ценную информацию. Оскорбить или просто испортить отношения с NPC не получится – авторы не хотят, чтобы мы зашли в тупик, разочаровались и положили их детище на пыльную полку. Ты быстро поймешь, что вчитываться в банальные реплики нет смысла, и сюжет быстренько отойдет на второй план.

К тому же мы играли в Diablo II не ради эпической истории, а ради участия в захватывающих и кровопролитных сражениях. В Silverfall крови и монстров предостаточно. Казалось бы, любители баталий надолго засядут за компьютер. Но вряд ли они почувствуют себя настоящими героями. Все дело в чрезмерной легкости. Нас не заставляют прилагать усилия, чтобы добиться победы.

Сражения поначалу очаровывают красотой и роскошными спецэффектами. Но вскоре они становятся однообразными и скучными. Вырезать всю живность, заработав тысячи очков опыта, совсем не трудно.

КАЗАЛОСЬ БЫ, ЛЮБИТЕЛИ БАТАЛИЙ НАДОЛГО ЗАСЯДУТ ЗА КОМПЬЮТЕР, НО ВРЯД ЛИ ОНИ ПОЧУВСТВУЮТ СЕБЯ НАСТОЯЩИМИ ГЕРОЯМИ



Полюбоваться на море не получится, уж слишком дальность прорисовки небольшая.

О КОМПАНИИ



Студия Monte Cristo давно занимается созданием компьютерных игр. Она выпустила десятки различных тайкунов, начиная с симулятора торговли на бирже и заканчивая менеджером управления мегаполисом. По-настоящему интересными и необычными проектами можно считать лишь *7 Sins* и *Afrika Korps*. Все остальные их творения появлялись, не оставляя никакого следа в памяти геймеров, и навсегда терялись на задворках истории.

ФАКТЫ

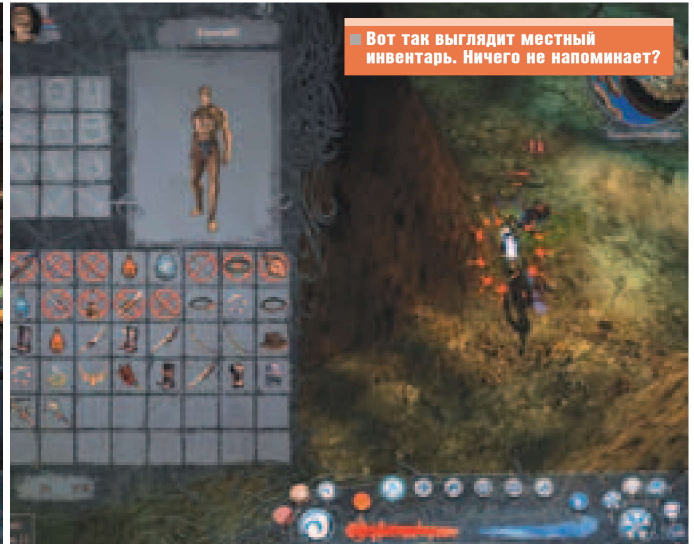
4 расы на выбор

150 навыков и заклинаний

160 видов монстров

8 человек участвуют в мультиплеере


Заклинания настолько же мощные, насколько эффектные.


Вот так выглядит местный инвентарь. Ничего не напоминает?

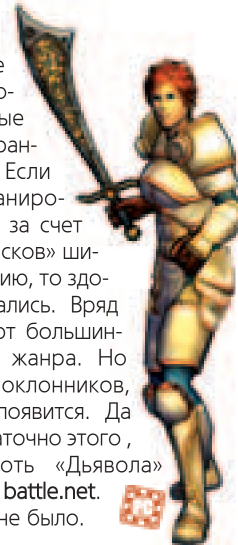
Даже когда ты создашь идеального воина, искусно владеющего и мечом, и магией, интереснее не станет. Уровень силы врагов автоматически подстраивается под степень твоего мастерства. Поэтому к концу ты увидишь могучих врагов, подобных главному персонажу. Практически полубогов. К тому же соперники постоянно нас окружают, и долго бегать по подземельям не получится.

СЫГРАЕМ В «ПОДДАВКИ»?

Но проблема не только в примитивных боях. Напротив, очень часто бесхитростная боевая система делает игру невыносимо трудной. Например, схватки в отечественном клоне *«Волкодав: Последний из Рода Серых Псов»* были на редкость однообразными, однако каждая стычка, как мы помним, выматывала очень сильно.

В Silverfall помимо тоскливых сражений есть чрезвычайно простая и гибкая ролевая система. Как обычно, полученный в боях опыт ты тратишь на повышение характеристик героя (силу, ловкость, мудрость, интеллект) и его умений. Последних три вида: боевые, магические и уникальные для каждой из четырех рас. Самое интересное, что развивать персонажа ты можешь как угодно, без всяких ограничений. При желании из свирепого орка можно воспитать неплохого колдуна и лучника одновременно. «Демократичность» на этом не заканчивается. После смерти не придется начинать заново, персонаж воскреснет в ближайшем городе. Снаряжение же останется лежать на месте гибели – приходи себе, да забирай.

Самый спорный момент – это графика. Авторы решили использовать cell-shading. Для кого-то картинка Silverfall яркая и притягательная. Но остальным вряд ли придутся по душе аляповатые модели, страшные текстуры и странный дизайн. Если создатели планировали привлечь за счет подобных «изысков» широкую аудиторию, то здорово просчитались. Вряд ли они очаруют большинство фанатов жанра. Но несколько поклонников, быть может, появится. Да только недостаточно этого , чтобы побороть «Дьявола» и вездесущую battle.net. Видно, и цели не было.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Картинка напоминает комиксы; большое количество побочных квестов; богатый ассортимент оружия и брони; легкость освоения; знакомый геймплей.

– НЕДОСТАТКИ: Излишняя простота прохождения; примитивная боевая система; неинтересная главная сюжетная линия; слабо проработанная ролевая система.

ИТОГО 6.0 Игра понравится новичкам и, быть может, части фанатов action/RPG в стиле Diablo.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006–2007

ФУТБОЛЬНЫЙ ФАЙТИНГ



Текст: **Merseyside Devil**

ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
eacanada.ea.com

«Электроники» давно борются с удачливой Konami. И, похоже, начинают понимать, что противник им не по зубам. Но значит ли это, что противостоянию "FIFA–PES" пришел конец?

Путь наглого заимствования идей (а именно этим канадцы промышляли последние пару лет) ни к чему хорошему не привел, поэтому EA изменила стратегию. Да, FIFA становится похожей на PES в мелочах. И только. За последние несколько лет европейцы попробовали сделать несколько изменений в геймплее. Но лишь небольшую часть их поклонники приняли с радостью.

УБОЙНЫЙ ФУТБОЛ

В *FIFA 07* на первый взгляд многое было замечательно. Такие недостатки, как устаревший движок, невнятные действия защитников, казалось, с лихвой перекрывали неоспоримые достоинства: больше свободы действия, отличные удары с возможностью подкрутки, искусные верховые передачи и уверенная игра вратарей. Можно даже не обращать внимание, что масса нововведений скопирована из PES. Прошло время, мы оценили онлайновые состязания. И что? Голы забиваются с центра поля чуть ли не в каждом матче. Голкипер делает ювелирные по точности забросы в штрафную на нападающего. Защитники с легкостью отбирают мяч, но ты можешь запросто обойти их, совершив обманный маневр. Вратарь без конца пропускает удары и регулярно отбивает мяч в собственные ворота. С углового навешивают в штрафную площадь реже, чем закручивают в цель. Это лишь начало огромного списка «1000 и 1 способ надругаться над футболом всего за одно утро».

ФУТБОЛЬНЫЙ ЭКШЕН

И вот появилась *UEFA Champions League 2006–2007*. Что изменилось? Да ничего! «Электроники» палец о палец не ударили, чтобы исправить ситуацию. Смотрел фильм «Убойный футбол»? Тогда с легкостью представишь, что творится здесь на зеленом газоне. Счет 7:6 – это обыденное явление. Язык уже не поворачивается назвать подобное футбольным симулятором. Больше напоминает какую-то аркаду.

Список новшеств скуден как никогда. Одно из самых значимых –



В Германии играют в жесткий футбол.

ЯЗЫК УЖЕ НЕ ПОВОРАЧИВАЕТСЯ НАЗВАТЬ ПОДОБНОЕ ФУТБОЛЬНЫМ СИМУЛЯТОРОМ, БОЛЬШЕ НАПОМИНАЕТ КАКУЮ-ТО АРКАДУ



О КОМПАНИИ

О EA Canada мы уже неоднократно рассказывали. Это подразделение Electronic Arts, которое отвечает за разработку большинства игр спортивной линейки компании. Ребята ежегодно выпускают для нас новые *FIFA*, *NHL*, *NBA* и не только. EA Canada также занимается разработкой менеджеров, таких как *FIFA Manager*, *Total Club Manager* (в девичестве *F.A. Premier League Football Manager*). Случаются у канадских «электроников» и взлеты, и падения, но их вклад в развитие жанра спортивных игр неоценим. А сколько еще свершений им предстоит!

ФАКТЫ

2 российских клуба

2 нововведения после FIFA

3 турнира в The Treble

10 мячей – норма в состязании



Дрогба в совершенстве овладел кун-фу и теперь с успехом применяет свои таланты на поле.



Дриблинг в FIFA 07 почти бесполезен.

мгновенный розыгрыш стандартов. Специальной кнопкой можно пропустить все скриптовые заставки и быстро сбросить аут, подать угловой или выполнить штрафной (вспоминаем *PES 6*). Но реализовано ужасно. Во время мгновенного исполнения стандартного положения игроки в центре поля словно замирают и упускают инициативу.

Второе значимое явление – смена времени года. Матчи Лиги чемпионов проводятся зимой в странах с суровым климатом. Достоверности ради «электроники» сделали нам такой «шикарный» подарок, как газоны с проплешинами, снег и пар изо рта футболистов. Что ж, спасибо.



В качестве основного блюда перед нами интереснейший режим The Treble (читай: кампания). Ты выступишь в роли тренера одного из ведущих европейских клубов. Цель – привести свою команду к победе в трех турнирах сезона: Чемпионате и Кубке страны, а также Лиге чемпионов.

Каждый матч – отдельное явление. Перед началом тебя введут в курс дела (читай: брифинг), объявят цели состязания (читай: задания) и отправят на поле (читай: на выполнение миссии). Сам футбол отходит на второй план. Также есть Ultimate Challenges (читай: одиночные миссии). Например, забить трижды разными игроками, не получив при этом ни одной желтой карточки. И это когда действие начинается с 60-й минуты при счете 0:2 в пользу противника.

Тактика перестала иметь хоть какое-то значение. Тебе больше не нужно напрягать извилины. Знай себе долби по клавишам в известной последовательности. Вот к чему привело стремление сделать футбольную игру доступной максимально широкой аудитории. Впрочем, симулятором это уже давно не назовешь. Но самое страшное, что и соревнования как такового почти не осталось.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Игру легко освоить, зрелищные дальние удары; эффектная игра вратаря; симпатичный интерфейс; отличный мультиплеер; режим The Treble.

НЕДОСТАТКИ: Нововведений с гулькин нос; не исправлены старые ошибки и появились новые; устаревшая графика; тактические схемы не влияют на игру.

ИТОГО 6.0 Отличная забава для веселой компании друзей. Как и Mortal Kombat.

TORTUGA: TWO TREASURES

ПРОХОДИМ, НЕ ЗАДЕРЖИВАЕМСЯ



О КОМПАНИИ
Ascaron Entertainment называет себя ведущим разработчиком и издателем компьютерных игр в Германии. Вот только гордиться немцам особенно нечем. Самые известные и качественные игры, которые они выпустили, – action *Darkstar One* и action/RPG *Sacred* с многочисленными дополнениями.

ЖАНР ИГРЫ
Action / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Ascaron Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Ascaron Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.3GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ascaron.com/gb/gb_tortuga2/news/index.html



Текст: **Илья Зибирев**

Чем прославились игры про пиратов? Свободой, возможностью делать что захочешь и как захочешь. К сожалению, это не о *Tortuga: Two Treasures*.

Сюжет за ручку ведет тебя из гавани в гавань, от одного сражения к другому, не давая ни секунды передышки. К тому же здешняя история полностью предсказуема и линейна. Если ты смотрел «Пиратов Карибского моря» или играл в *Sid Meier's Pirates!*, то вряд ли узнаешь что-то новое. Единственное, что ненадолго заинтересует, – морские баталии. В них нет той сложности, что была в *«Корсарах»*. Но зато есть увлекательность и динамика. Приятно, что важную роль в бою играют паруса. Умение вовремя спускать и поднимать их – залог успешного маневрирования. Хотя никакой всамделишной физики нет и в помине. С реализмом тоже не все гладко. Например, ядра здесь бесконечны, среди доступного оружия затесался даже… гигантский осьминог, а в море плавают «лечебные» сундуки. Надо продолжать?
Герой регулярно заглядывает в порты. Увы, искать сокровища и плутать по городским улочкам в поисках важной информации почти не приходится. На суше он предпочитает драться.
Two Treasures – крайне скучная забава. Казалось бы, все на месте. Ан нет – рука так и тянется к «Корсарам». 

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Движок порой выдает довольно симпатичные картинки, особенно радуют глаз прозрачная морская вода и красивые модельки кораблей.

НЕДОСТАТКИ: Навевающая сон обязательная сюжетная линия, к тому же банальная; отсутствует реализм; герою практически нечем заняться, скучно.

ИТОГО 5.5 Проходная игра про пиратов. Понравится лишь тем, кто недавно освоил «Сапера».



Стрелка услужливо показывает нам, куда в данный момент плывет корабль.

Глюк'oZa®

ACTION

КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ

УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ









AURA 2: THE SACRED RINGS

ФРАНЦУЗСКОЕ ЖЕЛЕ



Ищи демо-версию на диске!

Ищи видеообзор на диске!

Текст: **Андрей Первый**

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Streko-Graphics
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thesacredrings-game.com

Одна из главных заповедей при создании сиквела – не навреди. Нелегко увидеть допущенные ошибки, исправить их и попутно не понаделать новых. К сожалению, украинская Streko-Graphics об этом не подумала. Три года назад ребята разродились довольно неплохой puzzle-адвенчурой *Aura: Fate of the Ages*. Казалось бы, чтобы продолжение вышло удачным, надо всего-то ничего: приукрасить графику и тщательно продумать действия персонажа. Но авторы так увлеклись сюжетом, что, похоже, перестали понимать, в каком жанре они создают игру.

ПРИВЕТ ТОЛКИЕНУ

Это странно, ведь повествование, в общем-то, банальное. В первой части юноша Уманг разыскивал мощные артефакты – кольца и тетраэдры, благодаря которым можно обрести власть над миром. Чтобы спасти свое сокровище от врагов, парень сбежал в другой мир. С этого момента и начинается вторая серия опупеи.

На первых порах непонятно, что делать дальше и какая, собственно, цель у несчастного «хранителя кольца». Но это не беда, ведь свободу у нас теперь отняли совсем. С первых секунд и до самого финала прочная шлейка повествования тащит героя за собой. Всегда есть четкий порядок действий. Хочешь попасть к палачу? Приготовь старушке лечебное зелье. Надо проскользнуть мимо стражника? Стань мальчиком на побегушках у парочки нахальных призраков.

Самое печальное, что никто из второстепенных персонажей не вызывает ни симпатии, ни сочувствия. Выполнять их дурацкие поручения тем более не хочется. И даже главный герой, стремящийся непонятно куда, нисколечко не увлекает. Скучно. Будто запустил три тысячи двадцать пятую игру от приснопамятной Cryo. Кстати, художникам Streko, надо полагать, очень нравились произведения их французских коллег. Карикатурная внешность здешних людишек – яркое тому подтверждение. Вот только стоило ли перенимать худшие традиции в жанре?

Ну да ладно. Иногда нам все-таки позволяют решать головоломки и возиться со сложными механизмами. Большая часть из них, конечно, встречалась в той или иной адвенчуре. Но нечасто. Особенно понра-



Единственный нелинейный этап. На этой машине можно разъезжать между несколькими уровнями.

НАЖМИ КНОПОЧКУ ЗДЕСЬ, ПРОЙДИ ДВАДЦАТЬ ЭКРАНОВ, ОТКРОЙ ДВЕРЬ, НАЖМИ ЕЩЕ ОДНУ КНОПОЧКУ, ВЕРНИСЬ ОБРАТНО НА ДВАДЦАТЬ ЭКРАНОВ...



О КОМПАНИИ

Streko-Graphics образована в сентябре 2001 года. Причем трудятся в ней отечественные разработчики, хотя штаб-квартира и находится в Канаде. На официальном сайте студии говорится, что ее главная цель – разрабатывать «высококачественные компьютерные игры» в жанрах adventure и RPG. Пока что они успели выпустить только *Aura: Fate of the Ages* (2004 год) и ее продолжение. Кроме того, Streko помогала компании AWE Productions создавать *Agatha Christie: And Then There Were None* (ребята отвечали за видеоролики).

ФАКТЫ

2 раза готовим эликсир старухе

3 «ханойнские» башни

25 свечей на двери склепа

400 игровых экранов



Что художникам удалось, так это небо.



Как и раньше, в журнале есть подсказки.

вились переливающиеся энергетические лучи, которые надо активировать волшебной палочкой. А вот за «ханойские башни» дизайнеров надо выпороть. Хуже – только «пятнашки». К счастью, их тут нет. Раздражает другое. Очень часто приходится бегать между удаленными друг от друга участками. Нажми кнопочку здесь, пройди двадцать экранов, открой дверь, нажми еще одну кнопочку, вернись обратно на двадцать экранов… Через некоторое время хочется покинуть игру и никогда уже к ней не возвращаться. Во всяком случае, в ближайший месяц – точно. Неужели нельзя было как-то иначе продумать структуру уровней и убрать утомительные марафоны?

Кстати, не забывай почаще сохраняться. Порой можно серьезно ошибиться. Любуясь дружелюбной надписью «Конец», будешь долго ругать себя за прокол.

Еще одна беда – постановка освещения. Зачастую надо очень постараться, чтобы что-нибудь разглядеть в местных коридорчиках. Совсем уж откровенное издевательство – это когда нас заставляют искать какую-нибудь кнопку в кромешной темноте. Или подниматься по отвесному утесу, где тоже мало что видно. То еще «удовольствие», надо сказать.

ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ

В 2004 году движок Aura смотрелся неплохо. Но спустя несколько лет он одряхлел и покрылся плесенью. Такого старичка впору отправлять в последний путь. А его наряжают и приглашают на бал. Устаревшее разрешение 1024x768 и пестрящие пикселями ролики в наши дни вряд ли кому-то понравятся. Немного утешает анимация: по небу плывут облака, в жилище друидши мерцают таинственные огоньки, в замке горят факелы. Но все же в 2007 году хочется видеть нечто посовременнее.

Если ты играл в оригинальную Aura и считаешь, что обязательно должен узнать, чем закончились приключения Уманга, то ради тебя создатели и старались. А если ты ее в глаза не видел, то советую сначала познакомиться с *Fate of the Ages*, которая была на порядок лучше. Продолжение оказалось скучной, проходной адвенчурой с неинтересными героями, тоскливым сюжетом и отжившей свое графикой. То ли *Myst* хотели сделать, то ли *Atlantis*. Черт его знает. Так что проходи мимо.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Несмотря на устаревший движок, некоторые локации получились симпатичными; в игре встречается несколько любопытных головоломок.

– НЕДОСТАТКИ: Слишком много беготни между удаленными друг от друга экранами; в некоторых местах сложно что-нибудь разглядеть из-за темноты.

ИТОГО 5.5 Неудачное продолжение неплохой игры. Авторы не исправили былые ошибки.

RED OCEAN

КРОВАВЫЙ ДАЙВИНГ



Текст: **Борис Соколов**

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	digital tainment pool
РАЗРАБОТЧИК	Collision Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.redocean-game.de

К сожалению, у европейцев редко получаются качественные FPS. За последний год на один удачный *Call of Juarez* пришлось несколько бездарных творений. Среди последних *The Mark*, *Specnaz: Project Wolf*, *Alpha Prime* и тому подобные игры-однодневки (о многих из них Правильный даже не стал рассказывать). И вот список горемык пополнился. Встречай *Red Ocean* от немецкой компании Collision Studios.

ОСКОЛКИ СОВЕТСКОЙ ИМПЕРИИ

Сюжет напоминает сказку. Жил-был на свете добрый молодец Джек Хард, обучавший туристов премудростям подводного плавания. В один прекрасный день к инструктору пришел странный человек, пожелавший спуститься очень глубоко. Джек согласился ему помочь. Незнакомец надел снаряжение и отправился навстречу приключениям. Вскоре среди кораллов он нашел металлический шлюз… И тут Хард услышал по радиосвязи душераздирающие крики. Быстро собравшись, он бросился на выручку.

На этом более-менее правдоподобная часть истории заканчивается и начинается сплошная клоунада. Оказалось, что шлюз – это вход в научно-исследовательскую станцию. Раньше она принадлежала Советскому Союзу, а теперь в ней обосновались террористы. Не успел мистер Инкогнито туда пробраться, как его тут же застрелили местные охранники. Твоя задача – отомстить за смерть бедолаги и отправить на тот свет несколько сотен вооруженных до зубов головорезов.

Всю игру можно пройти так: пальнул в молоко, спрятался за огромным ящиком и дождался появления гостей

БЮДЖЕТНЫЙ BIOSHOCK?

Казалось бы, выбранная тема дает дизайнерам шанс проявить незаурядную фантазию. Но что мы видим в Red Ocean? Огромный комплекс представляет собой сеть одинаковых коридоров. Корпуса соединены узкими проходами со стеклянными стенами. Пристально рассматривать океанское дно не стоит: художники сподобились нарисовать лишь парутройку водорослей и одну жалкую рыбешку.

Возможности движка XPlay невелики. Худо-бедно он прорисовывает неказистые модельки персонажей. О современных графических эффектах и речи не идет. Стоит подойти вплотную к висящей на стене лампочке, как нас ослепит синевато-



В игре разрешается ронять на пол офисные стулья. Увы, на этом возможности физики заканчиваются.



О КОМПАНИИ

Collision Studios существует пять лет. В состав команды входят сотрудники, обладающие 13-летним опытом создания компьютерных игр и различных образовательных программ. Дебютным творением немецкой компании из Ганновера стала изометрическая стратегия *Napoleon*. В конце 2003 года вышел action с видом от третьего лица *Augustus: The First Emperor* (локализованная версия от «1С» появилась в России в ноябре 2004-го). Затем разработчики написали движок XPlay. На его основе и был создан FPS *Red Ocean*.

ФАКТЫ

2 футуристических пушки

3 состояния у воды

7 видов стрелкового оружия

15 часов на прохождение



Противники даже не пытаются найти укрытие, а просто бегут напролом.



Вот такие причудливые позы у погибших солдат.

белым светом. Это не ошибка, просто в Red Ocean так работает динамическое освещение.

Ничем не лучше физика. Убитые враги падают на землю в неестественных позах, бочки с горючим взрываются с небольшим опозданием. То там, то тут на полу валяются деревянные ящики с аптечками и боеприпасами, которые разваливаются на куски от одного удара маленьким ножом.

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА В СТЕПЯХ УКРАИНЫ

При появлении главного героя многочисленные противники выбирают один из трех вариантов действий: подойти к цели поближе; стоять на месте и стрелять; бросить гранату. Правда, частенько неуклюжие террористы подрывают самих себя. Забавно.

Всю игру можно пройти, действуя по следующему принципу: пальнул «в молоко», спрятался за огромным ящиком и дождался появления гостей. Одного выстрела из дробовика в упор вполне достаточно для того, чтобы отправить на тот свет компанию из двух-трех человек. Где реализм?

Через полчаса отстрел тупоголовых противников превращается из забавы в рутину. Хорошо, что в конце каждого уровня тебя ожидает встреча с боссами. Понравится тебе шанс сразиться с немецкой подводной лодкой? Только не спрашивай, как она оказалась на бывшей советской научно-исследовательской станции.

СМЯГЧАЮЩЕЕ ВИНУ ОБСТОЯТЕЛЬСТВО

Игру можно было бы смело записать в ряды позорных однодневок, если бы не одно значительное «но». На некоторых этапах Red Ocean нужно внимательно следить за состоянием воды.

Например, при температуре ниже нуля герой с легкостью скользит по льду. Горячий пар мешает толком рассмотреть, где расположился противник. Кое-где приходится плавать с кислородной маской.

К сожалению, общая продолжительность занятных эпизодов – не больше пятнадцати минут. Все оставшееся время приходится мириться с однообразным геймплеем, тупоголовыми противниками и далеко не самой лучшей графикой.

Печально, но в этом шутере нет практически никаких достоинств, а вот минусов – хоть пруд пруди. Наверное, много сил потратили авторы, да только впустую.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Захватывающие поединки с водолазами и боссами уровней; красочные взрывы; иногда вода значительно влияет на геймплей; забавные позы трупов.

– НЕДОСТАТКИ: Плохое динамическое освещение; неубедительная физика окружающего мира; слабый искусственный интеллект противников; примитивный сюжет.

ИТОГО 5.5 В полку шутеров-однодневок прибыло. Не обращай внимание.

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА (SWASHBUCKLERS: BLUE VS GREY)

ТОСКЛИВЫЕ БУДНИ ПИРАТОВ



О КОМПАНИИ

О компании «Акелла» не знает только ленивый. По сути, это единственное российское издательство, выпустившее столько игр про пиратов. Среди них *«Пираты Карибского моря»*, *«Век парусников 2»*, *«Рыцари морей»* и все три части *«Корсаров»*. На подходе *«Корсары Онлайн»* и *«Одиссея капитана Блада»*.



ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Акелла
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	sb.akella.com

Текст: **Алексей «Гморд» Меркухин**

Записывай рецепт. Берем *«Корсары III»*. Удаляем ошибки и «сложные» элементы. Что получилось? Правильно, *«Головорезы: Корсары XIX века»*.

Все донельзя упрощено. Например, морские баталии проходят здесь быстро и динамично, причем поведение судна совсем не зависит от погоды. Изрядно потрепав вражеский корабль, выбираем: окончательно его потопить или взять на абордаж. Если предпочтешь второе, готовься сражаться на шпагах сначала с матросами, а затем с их капитаном.

Движениями героя управляем при помощи всего двух кнопок. Есть удар шпагой и стрельба из пистолета. Вот только ствол тебе совсем не пригодится. Выполнять однообразные поручения, связанные с перевозкой грузов, – то еще удовольствие. Но платят за это неплохо. Десяток таких заданий – и на вырученные деньги хоть остров покупай. Да вот такой возможности здесь нет.

В общем, если не хочешь морочить себе голову строительством колоний и ремонтом обшивки корабля, то эта аркада тебе подходит идеально. Но только на один вечер.

В противном случае лучше обрати внимание на *«Корсаров: Возвращение легенды»*, о которой тоже написано в данном номере. Последние – именно та игра, которую мы все так ждали два года назад. И она, вне всяких сомнений, намного лучше злосчастных «Головорезов».





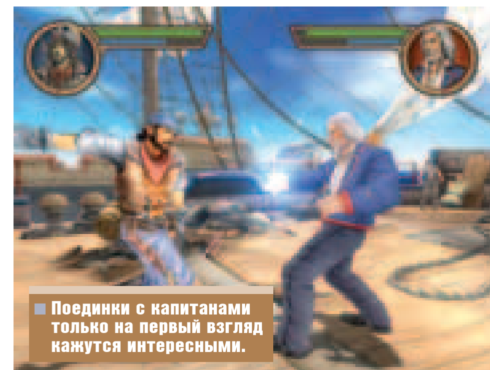
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Смешное бормотание персонажей вместо живой речи; уморительные перебранки главного героя с собственным внутренним голосом.

– НЕДОСТАТКИ: Слабая графика; однообразные задания; неповоротливая камера; неудобное управление; звуковое сопровождение – пара невнятных мелодий.

ИТОГО 5.5 Игра для тех, кому «Корсары III» показались чересчур сложными.



Поединки с капитанами только на первый взгляд кажутся интересными.

ДЬЯВОЛЬЩИНА (INFERNAL)

ЗАПАХ РЫБЫ



Текст: **Михаил Бузенков**

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Metropolis Software
ПОЙДЕТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.infernalgame.com

Он бы мог разрывать ангелов на части когтями, отрубать им крылья самурайским мечом или шпиговать небожителей свинцом из двух пистолетов разом. Не останавливаясь ни на секунду, вращаясь волчком, уклоняясь от пуль...

Но Райан Леннокс – самый скучный злодей среди всех, кто когда-либо появлялся в компьютерных играх. Он жмет на спусковой крючок и бросается навстречу опасности.

Едкое, полное религиозных подтекстов действие, которым должно было стать избиение праведников, ныне напоминает разделку рыбы. Ни слова о чувствах! Тушка – в одну сторону, требуха – в другую... Душа – в одну, тело...

Рыбой смердит повсюду. В замке и на фабрике, в секретной лаборатории и в катакомбах. Словно зачарованный, демон потрошит труп за трупом. Монахи, солдаты, космонавты с волшебными ранцами за плечами... Неважно, кто! Отточенным движением слуга сатаны вздымает жертву и поглощает ровно двадцать один грамм кроваво-красной материи, символизирующей здоровье.

На самом деле *«Дьявольщина»* не имеет никакого отношения к противоборству добра и зла, что бы там ни обещали разработчики. Это очень скучный, банальный боевичок, в сравнении с которым даже *Constantine* – небывалая по накалу страстей драма.

Главный герой, падший ангел, заключил сделку с мистером Блэком (на вид – вылитый дьявол). Рогач наделил его сверхъестественными способностями и отправил сражаться с силами света. Если назовем их СС – не ошибемся. На униформе святош красуются крылышки, уж очень похожие на символ нацистского режима – черного орла. Да и с именами полный порядок. Чего только стоит сумасшедший профессор Вульф.

Но вернемся к сюжету. Небольшую подковырку авторы все-таки заготовили. Жаль, что раскроется она уже во второй миссии.

А БЫЛ ЛИ ДЕМОН?

Супернавыки используются, как правило, лишь в тех местах, где того требуют дизайнеры игры. Например, переместить ящик поможет телекинез, отыскать секретный код – демоническое зрение, преодо-

НА УНИФОРМЕ СВЯТОШ КРАСУЮТСЯ КРЫЛЫШКИ, УЖ ОЧЕНЬ ПОХОЖИЕ НА СИМВОЛ НАЦИСТСКОГО РЕЖИМА – ЧЕРНОГО ОРЛА



Несмотря на физический движок от AGEIA, трупы порой принимают самые причудливые позы.



О КОМПАНИИ

■ Польская Metropolis Software – на редкость бездарная компания. В игровой индустрии она барахтается с 1992 года и с тех пор не отметилась ни одним приличным проектом. *Archangel*, *Gorky: Zero*, *Robo Rumble*, *Soldier Elite*, *Star Command: Revolution*… К сожалению, в этот печальный список угодила *Infernal* (изначально она называлась *Diabolique: License to Sin*). Быть может, в следующий раз авторы призадумаются и приложат чуть больше усилий, иначе за ними навсегда закрепится дурная слава разработчиков-кустарей.

ФАКТЫ

1 работодатель из ада

1 демонический герой

1 сумасшедший профессор

1 выстрел в голову – и врагу крышка



■ Коробки! Куда же без них. Других достопримечательностей в порту нет.



■ Высасывать душу из убиенных врагов быстро надоедает. Уж больно много времени отнимает этот процесс.

леть охранные системы – телепортация. Перемещение в пространстве в отличие от прочих трюков пригодится и в схватках с небесной братией. В считанные секунды герой окажется в нужном месте, сделает пару-другую выстрелов и мигом вернется обратно.

На некоторые специальные приемы тратится магическая энергия. Чтобы ее восстановить, надо затаиться в темном углу и чуточку подождать. А вот яркого света лучше избегать. В противном случае злодей останется без маны.

Увы, одного полезного умения для успеха всего проекта мало. Странно об этом говорить, но в любом, даже самом бездарном экшене есть режим замедленного времени (он же slo-mo). Странно потому, что в творении Metropolis его нет. «Палочка-выручалочка» *Blood Rayne*, *Max Payne 2*, *Dead to Rights* спасла бы и «Дьявольщину». Но, видимо, профессиональное чутье вновь изменило полякам. Загубленная на корню концепция, пресный геймплей… Цепочку промахов продолжают невзрачные уровни. По правде говоря, мы бы с удовольствием махнули на них рукой. У игры столько изъянов, что «пятерка» напрашивалась сама собой. Но авторам на редкость удались вступление и первая миссия. Модный ресторан с зеркальными колоннами и заснеженная деревенька так радовали глаз! А дальше пошло-поехало. Буквально повсюду контейнеры, ящики, бочки… Верный признак того, что художники и дизайнеры улетели в Гагры и за кисти взялись звукорежиссеры.

С управлением тоже не все ладно. Заставить Леннокса бить ангелов ногами и руками – задачка не из плевых. Если в обойме остались патроны, практически невыполнимая. Дело в том, что Райан вспоминает о приемах карате, только подобравшись к жертве вплотную. Стоит врагу отступить, он тотчас начнет палить из всех стволов. Видимо, демоны не знают о том, что оружие можно прятать за пазуху.

Игра не случайно названа *Infernal*. Когда грешники из числа геймеров угодят в ад, именно ее им придется проходить до скончания веков.

P.S.: Может, нам пора окропить святой водой редакционный компьютер, потому что порой файлы быстрого сохранения таинственным образом исчезали. Приходилось переигрывать уровень заново. Наверняка без происков Лукавого не обошлось.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Запоминающийся главный герой; много видов оружия; зажигательная музыка; два красивых уровня; очаровашка-дьявол в роли работодателя.

НЕДОСТАТКИ: Отвратительный дизайн; посредственный сюжет; непростительные ошибки в управлении; мало полезных способностей; блеклые спецэффекты.

ИТОГО 5.0 В былые времена за такие художества авторов сжигали на костре инквизиции.

ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: КУРСКАЯ ДУГА (FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER)

ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО

О КОМПАНИИ



N-Game Studios – совсем молодая команда из Днепропетровска. До *«Курской Дуги»* она успела отметиться лишь простенькой некоммерческой action/RPG – *«Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»* (созданной между прочим на движке от первой Dungeon Siege). Надеемся, следующий проект будет по-настоящему удачным.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive / N-Game Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4 GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD / Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/wwkursk

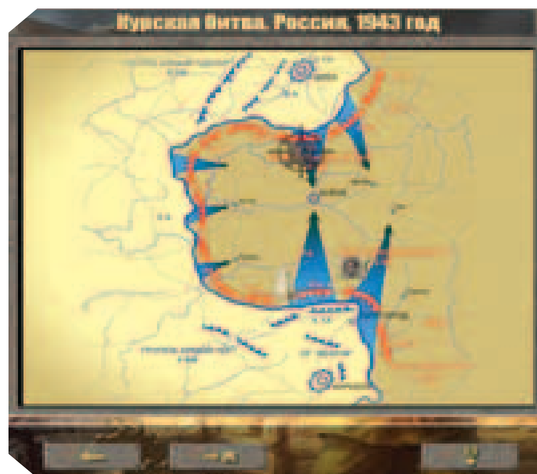


Текст: **Артем Эстецких**

На разделочном столе «*Великие битвы: Курская Дуга*» от украинской N-Game Studios. В этой игре тебя ждут родные березки и знакомые еще по курсу истории названия. Ну, хоть не традиционная высадка в Нормандии.

Совершенно непонятно, чем разработчики собирались нас удивить и на что рассчитывали. За прошедшее с момента выхода «*Блицкрига 2*» время движок Enigma не стал моложе. Надо ли напоминать об этом? Даже полтора года назад он выглядел не очень современно, теперь же на него и вовсе без слез не взглянешь. Шейдеры и тени от облаков помочь не в состоянии. Кроме того, не покидает ощущение какой-то несерьезности, «кукольности» происходящего. Потешные солдатики, «игрушечные» самолетики, танчики с индикаторами «здоровья»… Нет простора для фантазии стратега. Чтобы преуспеть, тебе нужно знать лишь пару-тройку несложных приемов. Туповатый AI по старинке лезет напролом. Если же компьютер сделал что-нибудь необычное, будь уверен, что это исключительно по воле скриптов.

В описании игры слово «реализм» встречается постоянно, но в кампании можно увидеть технику, которой под Курском не было и в принципе быть не могло(!). Продолжать, думаю, не стоит. Продукт исключительно для фанатов.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Оригинальные задания; система вызова подкреплений, как и в первом «Блицкриге»; новый интерфейс; несколько редких видов техники.

НЕДОСТАТКИ: Скудное оформление; чрезмерная легкость прохождения; глупый AI; серьезные просчеты по части реализма; ошибки в энциклопедии.

ИТОГО 5.0 Устаревшая стратегия для самых преданных фанатов серии «Блицкриг».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5



Отражения в воде – последнее достижение в мире «Блицкрига».

БЛИЦКРИГ II: ОСВОБОЖДЕНИЕ

АХ, ЭТО БЫЛО, БЫЛО…



О КОМПАНИИ

Несмотря на то, что история киевской команды MindLink Studio началась не вчера (она образована в 2003 году), *«Блицкриг 2: Освобождение»* – пока ее первый проект. Сейчас компания ведет работу над масштабной стратегией *Telladar Chronicles: Decline*, основанной на собственном движке – Battalist Engine.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Nival Interactive

РАЗРАБОТЧИК
MindLink Studio

ПОЙДЕТ
Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 2.2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD / Четыре CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nival.com/blitzkrieg2_ru/5166



Текст: **Артем Эстецких**

Причина, по которой «*Освобождение*» появилось на свет (да и все остальные дополнения к «*Блицкригу 2*»), – за гранью нашего понимания. Пару лет назад оно смотрелось бы актуально. Но сейчас, после _____ (впиши сюда названия всех 342-х WW2-стратегий, вышедших за последнее время), выглядит доисторическими чудовищем.

Для начала почитай рецензию на однояйцевого близнеца «Освобождения» – *«Курскую Дугу»*. Все написанное там в полной мере относится и к детищу MindLink Studio, за исключением некоторых мелких технических деталей (к примеру, шейдеры не завезли).

Одиночные миссии сложны и интересны. Играя за немцев, боремся с превосходящими силами Союзников (соотношение – примерно 10 к 1). В союзнической кампании взламываем оборону Третьего рейха. Вот только AI глуповат, вместо него действуют скрипты. Поэтому иногда возникают очень странные ситуации (четверку «Тигров» в глухой чаще я долго не забуду).

Единственное заметное новшество в мультиплеере – режим «Поле боя», добавляющий элемент случайности. Нам предлагают сыграть в «камень-ножницы-бумагу» и выбрать тип подкреплений, которые можно вызывать на подмогу.

Вообще в «Освобождение» можно играть. Если заставить себя не обращать внимания на древнюю графику. Пару лет назад у нее были бы шансы. Сейчас – никаких. Надеюсь, это последний адд-он. 



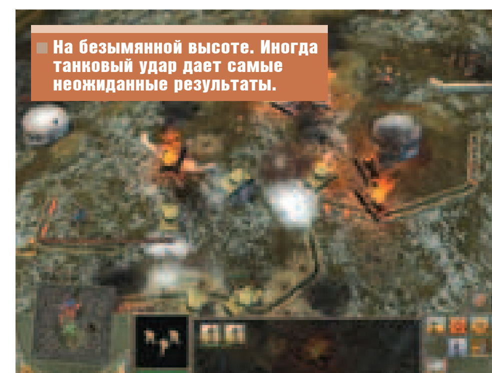
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Интересные и сложные миссии; демократичные системные требования; пара новых режимов в сетевой игре, в том числе «Поле боя».

НЕДОСТАТКИ: Техническая отсталость; слабый искусственный интеллект; проблемы с балансом в мультиплеере; совершенно бесполезная стратегическая карта.

ИТОГО 5.0 Игра-ископаемое. Только для тех, кто не делал апгрейд пару лет.



На безымянной высоте. Иногда танковый удар дает самые неожиданные результаты.

Восточный Фронт

Крах Анненербе

Оккультизм на службе
Третьего Рейха.
Война продолжается.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

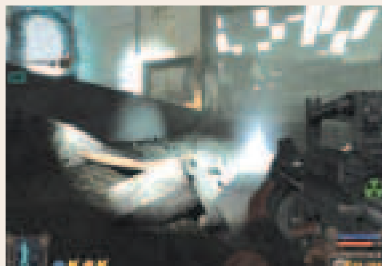
РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GSC WORLD PUBLISHING
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.STALKER-GAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Неплохой шутер с элементами RPG. Шесть лет разработки не прошли даром. «Сталкер» – одна из лучших отечественных игр.

ЧТО ЕЩЕ?

F.E.A.R. Extraction Point
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
PREY
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших – наряду с Oblivion – игр 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.0
TOMB RAIDER: LEGEND
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED

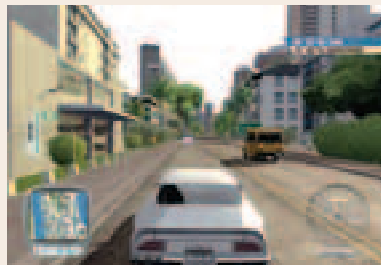
РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TEST-DRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
NEED FOR SPEED CARBON
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца







STRATEGY

1 МЕСТО – COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?

ЕВРОПА III
Номер с рецензией: 03 (39)
Мнение редакции: 9.0, Игра месяца
C&C 3: TIBERIUM WARS
Номер с рецензией: 05 (41)
Мнение редакции: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ОПИСАНИЕ

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу… Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.0, Тема Номера, Игра месяца
NEVERWINTER NIGHTS 2
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



ADVENTURE

1 МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHEANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – CAESAR IV

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ОПИСАНИЕ

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно вовзвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
VIRTUA TENNIS 3
Номер с рецензией: 05 (41)
Мнение редакции: 8.0



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
Номер с рецензией: 03 (39)
Мнение редакции: 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.5



CeBIT 2007

ВЫСТАВКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

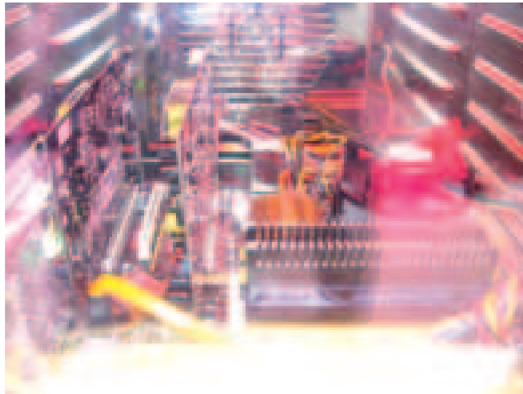
Текст: **Антон Большаков**

Ежегодная IT-выставка CeBIT в Ганновере славится множеством событий. На неделю-две туда съезжаются все ведущие специалисты и авторитетные журналисты, привозят новомодные устройства, там анонсируют революционные технологии будущего и даже проводят игровые чемпионаты! К сожалению, многие начинают поговаривать, что CeBIT сдает позиции. И правда, нам не удалось разыскать стенд NVIDIA, ATI/AMD не показали даже условно-рабочий образец R600, а Intel, кроме международных игровых конкурсов, вообще ничего не организовала. Причина в том, что немногие готовы скрывать свое изобретение аккурат до мартовского CeBIT. Куда проще делать ежемесячные анонсы, а на выставке представлять уже известные гэджеты. Но, несмотря ни на что, CeBIT остается самым массовым и значимым мероприятием в IT-индустрии.



MSI ДАЕТ ЖАРУ!

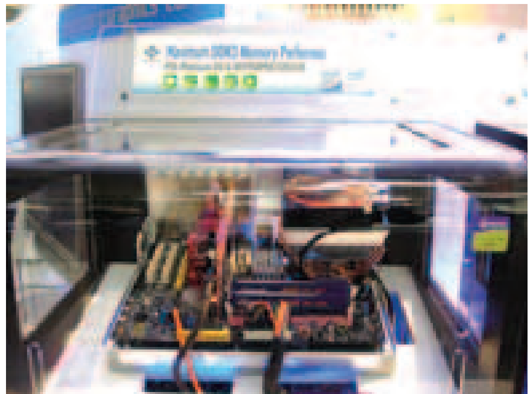
На стенде компании **MSI** показывали презабавный агрегат. Инженеры решили доказать, что система на базе *P6N SLI Platinum* может работать при температуре до 75 градусов! В результате данная материнская плата пыхтела в паре с двумя *NX7600GT Diamond* в режиме максимальной нагрузки. Впечатляет!



БУДУЩЕЕ РЯДОМ

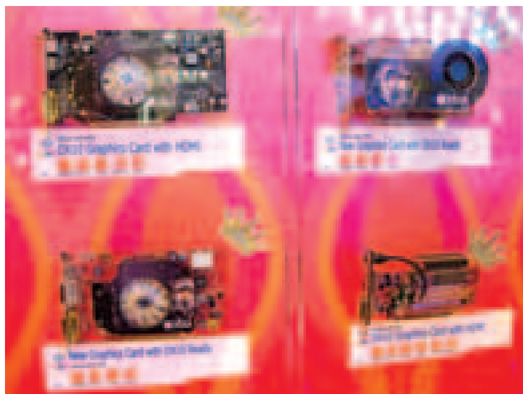
А вот и реально работающая система на базе *Intel Bearlake* (*P35*, *P33*, *G33*) и оперативной памяти *DDR3*! Да, это не опечатка – многие производители представили на выставке модули DDR3. Правда, скорость, которую они поддерживают, еще не слишком высока. Номинальная тактовая частота 1066MHz, а установленные задержки колеблются в пределах 6–7 мс. Такие результаты (и даже значительно лучшие!) показывает нынешняя *DDR2*-память. О сроках появления, а уж тем более широкого распространения DDR3 ничего не известно.

Надо сказать, что **MSI**, как и прежде, старается создать собственный дизайн и компоновку элементов для материнских плат. Да что там, даже инженерные образцы могут похвастать дополнительными контроллерами *SATA* на чипе **Silicon Image** и звуковыми чипами *Creative X-Fi*!



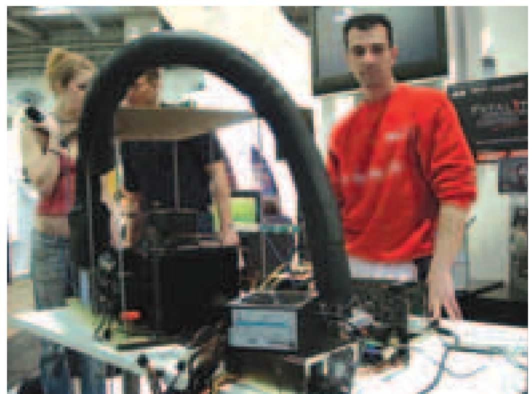
ПО СЕКРЕТУ ВСЕМУ СВЕТУ

Несмотря на то, что **NVIDIA** пропустила **CeBIT**, разыскать новые графические платы восьмой серии *GeForce* нам удалось! В качестве подтверждения – фотографии видеокарт **MSI** на пока не объявленных графических чипах *G84* и *G86*. Предположительно именно они послужат основой для *GeForce 8400GT/GS* и *GeForce 8600GT/GS*. Характеристики новинок не разглашаются – отметим лишь, что все они будут поддерживать *DirectX 10*. Отдельные образцы от MSI (*по всей видимости, GeForce 8500 – прим. ред.*) будут оснащены фирменным пассивным охлаждением; единичные экземпляры позволят переключаться на форсированные настройки *BIOS* при помощи кнопки рядом с *DVI*-разъемами.



АЙС!

Слухи о разорении компании **ABIT** преувеличены. Смена владельца никак не отразилась на работе ее сотрудников. Традиционная продукция ABIT представлена на стенде самыми современными материнскими платами, включая версии с поддержкой нового поколения процессоров **AMD** с интегрированным контроллером памяти DDR-2. На этом фото суровые ребята из ABIT разгоняют систему на базе *ABIT AW8-MAX*, используя при этом каскадную «фреонку». Заказанный в **Extremesystems** тройной каскад до выставки не доехал – обошлись двойным.

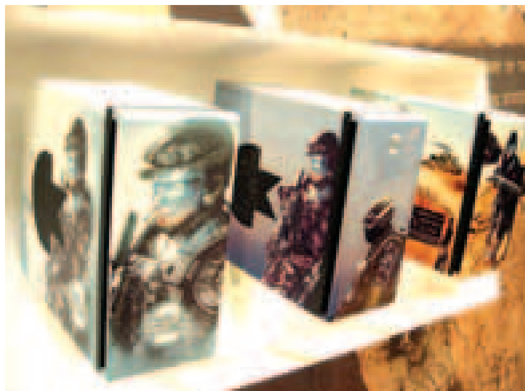


НАЗАД В БУДУЩЕЕ!

В автомобильной индустрии в последние годы стало хорошим тоном возвращать из небытия громкие имена прошлого. Например, **Volkswagen** продает **Bugatti**, а **DaimlerChrysler** – **Maybach**. И даже российские производители собираются выпускать машины под маркой **«Руссо-Балт»**!

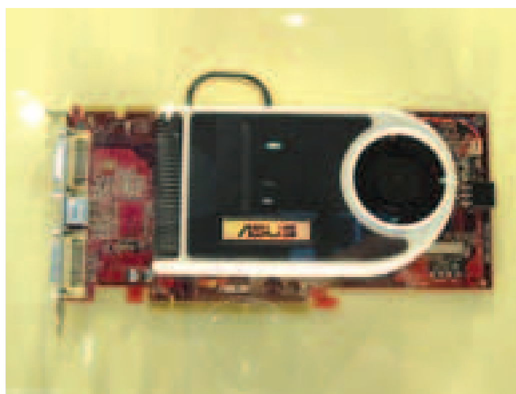
История компьютерных развлечений насчитывает далеко не сотню лет, как в случае с автомобильной отраслью, но и нам тоже есть что вспомнить. Например, платформу *Commodore 64*, которая в свое время была едва ли не популярнее *IBM PC*.

Компания **Commodore Gaming**, по всей видимости, решила сыграть на воспоминаниях о той замечательной поре, когда пиксели были крупнее, а каждая более-менее приличная игра могла зародить новый жанр. Компания выпустила на рынок высокопроизводительные игровые компьютеры под маркой **Commodore**. Примечательно то, что корпусы игровых станций стилизованы под те или иные проекты: ***Tom Clancy's Ghost Recon 2***, ***Warfront – Turning Point*** и другие.



EAX1950PRO БЫСТРЕЕ LAMBORGHINI!

Стенд компании ASUS удался на славу. Казалось бы, тут есть все – даже дорогущий автомобиль! В тон красивой белой Lamborghini удалось подобрать видеокарточку *EAX1950PRO* с довольно интересной системой охлаждения тепловых трубок. Номинальная тактовая частота графического ядра этой модели – 581MHz, памяти – 1.4GHz. Разработчик даже указал производительность карточки в *3DMark'06* (5579 очков), правда, забыл сообщить посетителям конфигурацию тестового стенда.



ДОЖИЛИ!

На сегодняшний день портом *USB* не оснащают разве что тостеры. Взять новый 830-ваттный блок питания от **Hiper** – и тот имеет 9 разъемов вездесущей шины! Причем на один из портов (белого цвета) напряжение подается всегда, вне зависимости от состояния компьютера. Новинка *HPU-5M830* щеголяет поддержкой всех современных карточек в *SLI*- и *Crossfire*-связках, имеет аж 4 независимые 12-вольтовые шины и, как следует из названия, обладает предельной мощностью 830W. Интересен также и второй блок питания, у него также есть USB-порты (всего их 4), один из которых может использоваться для подзарядки мобильного телефона. Его суммарная мощность достигает 670W. Особенность *HPU-5K670*: сетчатый корпус БП для эффективного охлаждения, активный *PFC* и 4 независимые шины на 12V.



ЗВУКИ ASUS

На стенде **ASUS** неожиданно для всех появилась звуковая карточка для геймеров, как под шину *PCI*, так и для *PCI Express*. Посетителям предлагалось сравнить качество *ASUS Xonar* с интегрированным звуком *AC'97* в технодемке ***S.T.A.L.K.E.R.***. Компания выпустит две модификации новинки: *D2X* и *D2*. Различаются они только шиной – последняя предназначена для устаревшего PCI. К слову, черный глянцевый корпус установили неспроста – он защищает карточку от электромагнитных наводок.



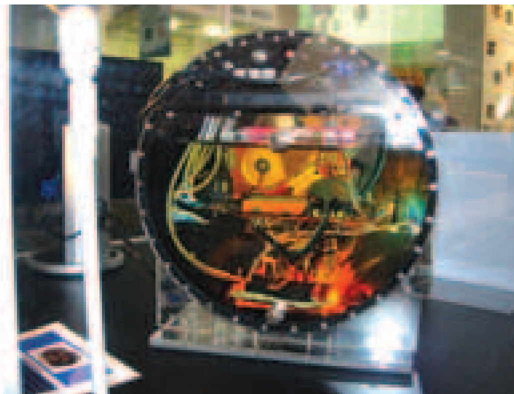
ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

Стенд **Sapphire** был особенно интересен. В его центре – компьютер с графической подсистемой *Quad Crossfire*. Для построения этого монстра была взята пара *X1950 PRO Dual* собственной разработки Sapphire. Их особенность – наличие двух чипов *Radeon X1950 PRO* и 512Mb памяти на каждой. Увы, узнать что-нибудь о производительности подобной системы не удалось. Возможно, в скором будущем эта новинка доберется и до России.



КУНСТКАМЕРА

Для проведения турнира **Samsung Euro Championship** был выделен целый комплекс – то тут, то там звучали голоса ведущих; накал страстей не ослабевал ни на минуту! Борьба велась между сильнейшими европейскими командами за довольно большой призовой фонд и – что гораздо важнее! – уважение. В этом же комплексе были собраны удивительные конкурсные работы по моддингу компьютеров. Самые интересные – это, пожалуй, прозрачный системный блок, доверху залитый трансформаторным маслом, и миниатюрная система внутри корпуса вольтметра. Рядом с каждой работой указаны автор и стоимость производства. В среднем на моддинг уходило порядка 100–200 евро, хотя встречались и довольно дорогие варианты.



ПРИЯТНЫЙ ХОЛОДОК

Так уж вышло, что сейчас ряды графических карточек с поддержкой **DirectX 10** представлены только тремя модификациями *NVIDIA GeForce 8800*. Более того, ни один из производителей систем охлаждения до недавнего времени не пытался побороть чрезмерное тепловыделение G80! Первой стала компания **Zalman** с обновленной линейкой VGA-кулеров. Новинки в корне отличаются от своих предшественников – корейские инженеры отказались от сферической формы *VF700* или *VF900* в пользу большого плоского радиатора с четырьмя тепловыми трубками. Все ребра выполнены из алюминия, из меди изготовлено только основание и трубки. Способствует эффективному охлаждению и малошумный вентилятор диаметром 80 мм. Скорость вращения изменяется автоматически в пределах 1350–2400 об/мин в зависимости от температуры и нагрузки на графическое ядро. Для менее горячих карточек инженеры Zalman разработали абсолютно бесшумное решение *VF100*. Такая система пассивного охлаждения идеально подойдет для видеокарты уровня *NVIDIA GeForce 7950 GT*.



ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ОТ ZALMAN

Трехмерные мониторы – это песня! Их на выставке было несколько вариантов. Одни создавали объемное изображение за счет быстрого чередования кадров на экране, другие имели довольно хитрую конструкцию из двух перпендикулярных матриц, а третьи по старинке работали в паре с поляризационными очками. Последние как раз и стали объектом внимания со стороны компании **Zalman**. Посетителям были представлены две модели трехмерных дисплеев с диагональю 19” и 22”. Именно эти мониторы обеспечивают наиболее реалистичный эффект присутствия. Усиливает впечатление и якобы вылетающий из монитора снег или осколки от взрывов.



EDITORIAL



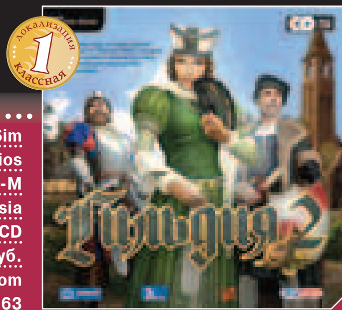
Весной в индустрии обычно затишье. Выход мало-мальски добротной игрушки воспринимаешь как праздник. Но взглянем на отечественный рынок за отчетный период. Ни о каком затишье не может быть и речи! Что ни неделя, то россыпь релизов! Силами одного лишь **«Нового Диска»** в продаже появились ***«Warhammer: Печать Хаоса»***, ***Anno 1701***, ***«Hitman 2: Бесшумный убийца»***, ***«Тунгуска: Секретные материалы»***, ***«Tomb Raider: Ангел Тьмы»***. Ничего себе списочек, да? Взглянем на релизы **«1С»**. И тут что ни проект, то событие: ***Sid Meier's Railroads!***, первое дополнение к ***The Elder Scrolls IV: Oblivion – Knights of the Nine***, свежеиспеченная морская стратегия ***Battlestations: Midway*** и классическая RPG ***Neverwinter Nights***.

Спор за звание локализации номера развернулся между ***«Гильдией 2»*** от **GFI/«Руссобит-М»** и ***«Европой III»*** от **«1С»** и **snowball.ru**. Обе адаптации получились на загляденье. Но мы все же отдали предпочтение творению немецких разработчиков – «Гильдии 2».

Удались на славу переводы ужастиков ***Resident Evil 4*** и ***«Alone In The Dark 4: По ту сторону кошмара»***. И даже отсутствие русской озвучки в RE не испортило нам настроение. Почему? Читай обзор. Также не подкачала отечественная версия теннисного симулятора ***Top Spin 2*** – к работе **«Буки»** не придраться.

Напоследок хочется отметить одну тенденцию. Качество локализаций раз от раза становится все лучше. Нет, отменять низкие оценки мы не собираемся. Встречаются и топорные переводы. Но, по крайней мере, с пиратскими творениями работы отечественных компаний сравнивать уже нельзя.

ГИЛЬДИЯ 2



ЖАНР	Management/Life Sim
РАЗРАБОТЧИК	4Head Studios
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI Russia
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.theguild2.com www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=63

«***The Sims*** в средневековье» – пусть не очень точное определение игры под названием ***«Европа 1400. Гильдия»***, но и оно уже говорит о многом. В первую очередь о качестве. Творение **4Head Studios** по праву считается одной из лучших стратегий, в которой приходится не только сводить дебет с кредитом, но и всячески ухаживать за своим подопечным.

Спустя пару лет после выхода первой части свет увидела ***«Гильдия 2»***. Более красивая, более масштабная, но все в том же средневековье – времени политических интриг и становления европейского общества. Сохранить его дух было главной задачей локализаторов. Игрок должен ясно понимать, где и когда разворачиваются события, чувствовать себя частью вирутального мира. И, знаешь, **GFI** и **«Руссобит-М»** это удалось.

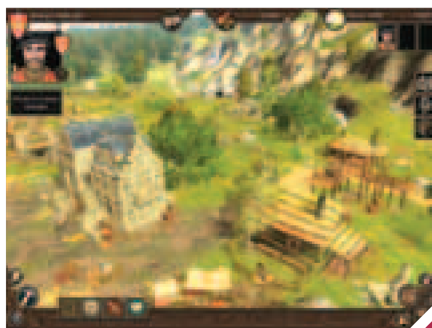
По всему видно: мы в средневековье. Об этом свидетельствуют не только характерные для того времени одежда и архитектура, но и манера общения персонажей. Они нет-нет да вставят какое-нибудь изречение на латыни. Богатый на всякие менюшки и текстовки интерфейс адаптирован на «пять» с плюсом. Ищешь ли ты свою вторую половинку, расширяешь ли влияние собственной династии, наживаешь врагов или прислуживаешь высокопоставленным чиновникам, из сопутствующих комментариев ты узнаешь все необходимое для воплощения задуманного в жизнь.

Прогуливаясь по средневековому городу, обрати внимание на названия различных заведений. Как тебе, к примеру, обветшалая хибара с «говорящей» вывеской «Бывает и хуже!»? Сразу понятно, какая публика там собирается по вечерам. Или вот еще: дом для работников «Мы тоже люди». Юмора разработчикам не занимать. Отрадно, что и локализаторы выдержали необходимый стиль и не сбились на сухой перевод.

К сожалению, не обошлось и без небольших ошибок. К примеру, в окне статистики во вкладке «Цикл» можно обнаружить «Жалованья». Здесь же в статистике зданий соседствуют два пункта «Улучшения» и «Усовершенствования»: сразу и не поймешь, чем они различаются. Впрочем, это все мелочи, обращать внимание на которые не стоит.

Играя в «Гильдию 2», ты забудешь, какой на дворе год. GFI и «Руссобит-М» отлично проделали свою работу, которую мы отмечаем нашей наградой.

ЗВУК	8.5
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №36	6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №41	9.0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу.

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусорный бак!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Слишком много очевидных недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

РЕЙТИНГ «РС ИГР»*
1. «Бесконечное Путешествие»
2. Medieval II: Total War
3. «Stubbs the Zombie: Месть Короля»

*На основе трех последних номеров.

В апрельском номере:

• Все видеокарты от NVIDIA в сравнительном тестировании производительности • Самые производительные ноутбуки - для игр и тяжелой повседневной работы • Акустика 5.1 - окружающий звук за адекватные деньги • Тест софта: детектор лжи для ноутбуков • Мелочи железа • Фишки IT • Over-сцена • Моддинг-сцена • 3D-сцена • Эволюция BIOS • Звездные железки: S3 Trio • Брэнд: Toshiba • Линейка: охлаждение Cooler Master • FAQ • Ремонт • Моддинг • Учим как общаться с HDD на низком уровне



В продаже с 7 апреля

RESIDENT EVIL 4

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Capcom/Sourcenext
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	ww2.capcom.com/re4/gui.html nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=residentevil4

В прошлом номере мы уже рассказывали о локализации второй части легендарного ужастика ***Resident Evil***. К сроку подоспела и ***Resident Evil 4***, сюжет которой напрямую связан с событиями ***RE2***.
Купившим русскую версию вновь придется довольствоваться только субтитрами. Отсутствие русской озвучки с лихвой компенсируется превосходным качеством текстов. К тому же мы слышим оригинальные голоса персонажей, что в данном случае только плюс.
В субтитрах локализаторы оставили и жаргонные выражения, но только там, где это действительно уместно. Персонажи не сквернословят без надобности, как герои фильмов от Гоблина.
Шрифт – аккуратный и легко читается. А вот интерфейс немного «размыт», однако не нужно забывать о консольных корнях проекта. Переводчики в этом недостатке RE4 не виноваты.
По сравнению со своими предшественницами игра заметно упростилась. Бегать от врагов практически не придется, теперь их нужно только отстреливать.
В распоряжении главного героя есть целый арсенал: пистолеты, снайперские и штурмовые винтовки, ружья, обрезы и даже гранатомет! Так что спасти дочку американского президента будет не слишком сложно.
Мрачных антуражей в Resident Evil 4 в избытке. Так что любители ужастиков и поклонники серии будут в восторге. Специально для последних **«Новый Диск»** снабдил коробку с игрой, брелком и наклейкой.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	8.5
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №40	7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №41	7.5

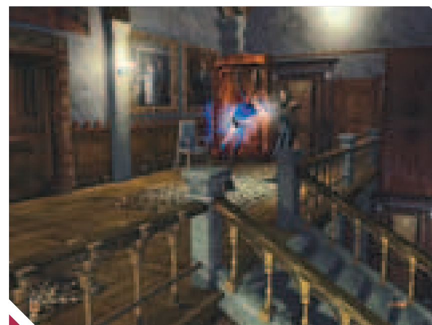


ALONE IN THE DARK 4: ПО ТУ СТОРОНУ КОШМАРА

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Crystal House
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.darkworks.com www.akella.com/ru/games/aitd4

В далеком 1992 году появилась первая ***Alone in the Dark***. И стала настоящим прорывом в жанре компьютерных ужастиков. За ней последовали вторая и третья части – не менее интересные и качественные проекты.
Вышедшая спустя девять лет ***Alone in the Dark 4: The New Nightmare*** тоже удалась. Но, по правде говоря, от нее ждали большего. Впрочем, как бы то ни было, «ту сторону кошмара» нужно побывать обязательно. Даже несмотря на заметно устаревшую графику. Шутка ли, релиз состоялся в далеком 2001-м.
Отрадно, что и локализация не подкачала. Записи в дневниках, которые попадают в руки к главному герою, переведены очень точно. Они отлично передают дикий страх и отчаяние, которые терзали автора. А вот озвучку отличной не назовешь. Актеры местами говорят слишком монотонно. Из-за отсутствия эмоций страх мгновенно улетучивается. И нет уже никакого желания верить в происходящее и сопереживать героям.
Однако все равно, оставаясь наедине со своими кошмарами в кромешной тьме, ты будешь не раз и не два вздрагивать от шорохов и стрелять в пустоту.
Порой безликий ужас обретает форму. Монстры выпрыгивают внезапно и могут застать тебя врасплох. Для усмирения очередной твари нужно высадить в нее чуть ли не целую обойму. Так что патронов вечно не хватает. Спасает лишь свет. Стоит найти рубильник в комнате и включить освещение, как все твари погибают.

ЗВУК	7.5
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №41	7.5

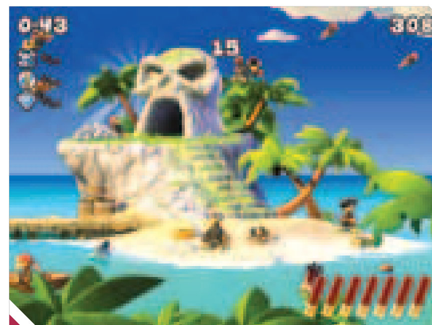


МОРХУХН: ПИРАТЫ!

ЖАНР	Arcade
РАЗРАБОТЧИК	Phenomedia Publishing
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	120 руб.
URL	www.moorhuhn-piraten.de russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=649

В семье популярных «куробоек» от **Phenomedia Publishing** пополнение. Новая часть серии, в отличие от предыдущих, не заставила себя долго ждать. Игровой процесс знаком еще со времен приставки NES и тогдашних виртуальных тиров. Но прогресс не стоит на месте, и, несмотря на то что геймплей не изменился ни на йоту, задники заметно похорошели. Как и раньше, тотальному отстрелу подвергнутся бедные курицы. Дабы подчеркнуть, что на сей раз мы имеем дело с пернатыми пиратами, разработчики напялили на них тельняшки и красные банданы.
Анимированы уровни превосходно. На живую, яркую картинку любо-дорого смотреть. Пока капитаны красуются в своих треуголках, куры-матросы ищут клад, строят фигуры из песка и просто развлекаются. В воде плавают акулы, а по небу пролетает НЛО.
Задача проста: за отведенные полторы минуты нужно уничтожить столько домашних птиц, чтобы хватило на жаркое. Шутка! Подбитые пернатые идут не на ужин прожорливому Морхухну, а в копилку очков. Самые востроглазые отыщут на пиратском острове бонусные монетки, кристаллы и изображения черепа с костями. А самых точных стрелков ждет дополнительный уровень.
Непрерывный отстрел пернатых созданий, которых волею судеб занесло на тропический остров, отлично поднимает настроение после работы или учебы. Попробуй.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №41	8.0



БИТВА ЗА БРИТАНИЮ 2: КРЫЛЬЯ ПОБЕДЫ

ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Shockwave Productions
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD + один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.battleofbritain2.com games.1c.ru/bob2_wov

«Битва за Британию 2: Крылья Победы» – очередной авиасимулятор, посвященный событиям Второй мировой войны. На сей раз, как нетрудно догадаться из названия, все воздушные сражения происходят в небе над Великобританией.
У локализаторов работы было предостаточно. Перед каждым заданием игроку рассказывают о самолетах противника, сообщают последние погодные сводки, и, разумеется, указывают цели миссии. Перевод всех брифингов выполнен на ура. В исторических терминах и характеристиках самолетов мы ошибок не обнаружили. Правда, желтый шрифт на синем фоне трудно читать: приходится напрягать глаза.
Во время полета командиры дружественных звеньев связываются с тобой по рации. Их реплики оставили на английском и снабдили русскими субтитрами.
«Крылья Победы» вполне можно назвать симулятором. Модель полета здесь весьма реалистичная. Малейшее неверное движение – и с управлением «железной птицы» можно уже не совладать. Есть в творении **Shockwave Productions** и пара оригинальных находок: к примеру, от перегрузок экран темнеет, а при ранении пилота – окрашивается в красный цвет. Кстати, сражаться можно как за англичан, так и за немцев.
В коробке помимо диска с игрой находится бонусный DVD с часовым документальным фильмом о воздушных битвах над Великобританией. Переозвучивать его **«Логрус»** не стал и ограничился русскими субтитрами.

ЗВУК		n/a
ТЕКСТ		7.0
СТИЛЬ		7.5
	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №41	7.5

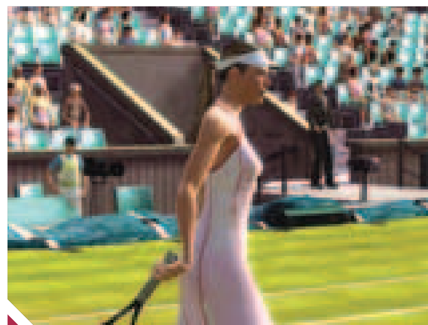


TOP SPIN 2

ЖАНР	Sport
РАЗРАБОТЧИК	Indie Built/Power and Magic Development
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.topspin2.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=279

Спортивные игры – редкие гости рубрики «Дайджест». Но лучший, без преувеличения, теннисный симулятор ***Top Spin 2*** мы вниманием обойти не могли. Впечатляющая графика уровня Xbox 360 (именно под эту консоль изначально разрабатывался проект) – не единственное достоинство игры. **Power and Magic Development** и **Indie Built** отлично проработали и физическую модель: происходящее на кортах выглядит чертовски реалистично. А двадцать четыре копии настоящих теннисисток, среди которых и наши девушки – Мария Шарапова, Елена Деменьтьева, Светлана Кузнецова и Анастасия Мыскина, – еще один приятный бонус.
Не обошлось в Top Spin 2 и без полноценного режима карьеры. По сюжету игрок, начинающий спортсмен, пробирается с низов на вершину теннисного Олимпа. Словом и делом помогает ему в этом тренер. Переозвучивать его, так же как и судью на корте, не стали. И правильно. Только представь, что наставник-француз или арбитр на Уимблдоне начнут говорить по-русски...
Текстовые советы, рекомендации и другие сообщения переведены неплохо. **«Бука»** отлично поработала со статистикой и параметрами спортсмена: термины подобраны грамотно. Не забли и интерфейс: с ним тоже полный порядок. Отрадно, что шрифты в локализации по стилю и начертанию – точные копии тех, что были в оригинале.
Top Spin 2 – яркий пример того, как надо переводить спортивные игры.

ЗВУК			n/a
ТЕКСТ			8.0
СТИЛЬ			9.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №38	8.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №41	8.5

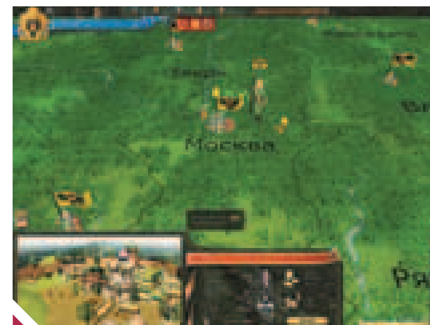


ЕВРОПА III

ЖАНР	Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	1C/Snowball.ru
ЛОКАЛИЗАТОР	Snowball.ru
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.europauniversalis3.com www.snowball.ru/eu3/

Отечественная студия **snowball.ru** уже долгое время сотрудничает с **Paradox Interactive**. Она перевела такие известные игры, как ***«День Победы»***, ***«День Победы II»***, ***«Виктория. Революции»***, ***«Европа»***, ***«Европа II»***, – и это еще не полный список. За годы работы у «снежков» накопился солидный опыт локализации глобальных стратегических проектов. К адаптации последнего из них, а именно ***«Европы III»***, и вовсе не придраться, настолько все хорошо.
Перед нами огромное полотно, сотканное из разноцветных лоскутов-территорий, окошки с цифрами и ползунками и всплывающие сообщения. Чтобы перевести все это добро, казалось бы, большого ума не надо. Но это не так. «Европа III» насыщена текстовками, которым нужен точный перевод, иначе исказится смысл.
Snowball.ru с задачей справился на «пять» с плюсом. Все окошки игрового интерфейса, кнопки, всплывающие сообщения великолепно адаптированы. Не забыли локализаторы и про исторические справки. Новичкам рекомендуем пройти обучение: хоть в игре все интуитивно понятно, удостовериться в том, что ничего не упустил, не помешает.
Не вызывает никаких нареканий и закадроый голос во вступительном ролике. Зачастую подобные речи звучат слишком пафосно, а порой и глупо, здесь же – все по высшему разряду.
«Европа III» – первоклассная локализация. Впрочем, от тандема Snowball.ru и Paradox Interactive мы другого и не ждали.

ЗВУК			8.0
ТЕКСТ			9.5
СТИЛЬ			9.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №39	9.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №41	9.5



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
1701 A.D.	1701 A.D.	Новый Диск	Related Designs	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
33 квадратных метра: Война с соседями	Hell Raisers	Новый Диск	Jam-Games	n/a	Logic	n/a
Battlestations: Midway	Battlestations:Midway	1С	Eidos Studios Hungary	1С	Real-Time Strategy	n/a
City Life: Город без границ	City Life: World Edition	Акелла	Monte Cristo	Акелла	Management	n/a
CSI: Дело в Майами	CSI: Miami	Акелла	369 Interactive	Акелла	Adventure	n/a
Hitman 2: Бесшумный убийца	Hitman 2: Бесшумный убийца	Новый Диск	IO Interactive	Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Neverwinter Nights	Neverwinter Nights	1С	BioWare Corporation	1С	Role-Playing Game	n/a
RTL Биатлон 2007	RTL Biathlon 2007	Акелла	49Games	Акелла	Sport	n/a
Stoked Rider. Экстремальный сноубординг	Stoked Rider: Alaska Alien	Новый Диск	Bongfish Interactive Entertainment	n/a	Sport	n/a
Super-Bikes. Формула скорости	Super-Bikes: Riding Challenge	GFI/Руссобит-М	Milestone	GFI/Руссобит-М	Racing	n/a
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing	GSC Game World	n/a	First-Person Shooter	n/a
The Sims: Житейские истории	The Sims: Life Stories	Софт Клаб	EA Redwood Shores	Софт Клаб	Life Sim	n/a
The Sims: Времена Года	The Sims: Seasons	Софт Клаб	EA Redwood Shores	Софт Клаб	Life Sim	n/a
Titan Quest: Immortal Throne	Titan Quest: Immortal Throne	Бука	Iron Lore Studios	Бука	Role-Playing Game	n/a
Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	GFI/Руссобит-М	Ubisoft	GFI/Руссобит-М	Action	8.0
War Front: Другая мировая	War Front: Turning Point	Акелла	Digital Reality	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Warhammer: Печать Хаоса	Warhammer: Mark of Chaos	Новый Диск	Black Hole Entertainment	Новый Диск	Real-Time Strategy	7.0
Xpand Rally Xtreme	Xpand Rally Xtreme	1С	Techland	1С	Racing	7.0
UFO: Прозрение	UFO: Afterlight	1С	ALTAR Games	1С	Strategy	n/a
Братья Пилоты. Догонялки	Братья Пилоты. Догонялки	1С	DiP Interactive	n/a	Platformer	n/a
Головорезы: Корсары XIX века	Головорезы: Корсары XIX века	1С	Акелла	n/a	Third-Person Action	n/a
Дайвер. В поисках Атлантиды	Дайвер. В поисках Атлантиды	Новый Диск	BiArt	n/a	Action	n/a
Звездный Легион	Звездный Легион	Новый Диск	AV Games	n/a	Strategy	n/a
Красный Барон: Воздушные асы	Wings of Honour: Battles of the Red Baron	Акелла	CITY Interactive	Акелла	Action	n/a
Смерть шпионам	Смерть шпионам	1С	Haggard Games	n/a	Third-Person Action	n/a
Состояние войны 2	State of War 2: Arcon	Акелла	Cypron Studios	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Стальной марш	Steel Walker	Play Ten Interactive/Руссобит-М	OG-Soft Productions	lay Ten Interactive/Руссобит-М	Simulator	n/a
Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы	Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы	Новый Диск	Lazy Games	n/a	Adventure	n/a
Тунгуска: Секретные материалы	The Secret Files: Tunguska	Новый Диск	Fusionsphere Systems	Lazy Games	Adventure	7.0
Хроники Тарр: Призраки звезд	Хроники Тарр: Призраки звезд	Акелла	Quazar Studio	n/a	Simulator	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

TEST DRIVE UNLIMITED

ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	Eden Games
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
URL	www.testdriveunlimited.com akella.com/ru/games/tdu

Солнечный остров Оаху – самое желанное место для гонщиков со всего света. Лучшие автомобили, дорогая недвижимость, тысячи километров первоклассных дорог, по которым разъезжают сотни отчаянных парней. Что может быть прекраснее? Большая часть европейских геймеров уже приобрела ***Test Drive Unlimited*** и вовсю колесит по живописным трассам. Российские же стритрейсеры выйдут на старт только в апреле. Локализация **«Акеллы»** мчится к нам на всех парах.



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№ Название	Российский издатель
DVD-BOX	
1. Sims 2 Времена Года	Софт Клаб
2. Battlefield 2142: Northern Strike (Download code)	Софт Клаб
3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing
4. The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб
5. The Sims Житейские истории	Софт Клаб
6. Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск
7. World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
8. World of Warcraft. Trial Version	Софт Клаб
9. The Sims 2: Ночная жизнь	Софт Клаб
10. World of Warcraft	Софт Клаб
JEWEL-BOX	
1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion - Knights of the Nine	1С
3. Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент	GFI/Руссобит-М
4. Корсары: Возвращение Легенды	Акелла
5. Titan Quest: Immortal Throne	Бука
6. Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск
7. Hitman 2: Бесшумный убийца	Новый Диск
8. War Front: Другая мировая	Акелла
9. Anno 1701	Новый Диск
10. Гильдия 2	GFI/Руссобит-М

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Age of Empires III: WarChiefs	1С	Strategy	II квартал 2007
Attack on Pearl Harbor	Акелла	Simulation	II квартал 2007
BASE Jumping: Точка отрыва	Новый Диск	Simulation	Весна 2007
Bone: Out from Boneville (Семейка Боун: Глава 1 – Путешествие Начинается)	Бука	Adventure	Июнь 2007
Bone: The Great Cow Race (Семейка Боун: Глава 2 – Большие коровьи бега)	Бука	Adventure	Лето 2007
Bus Driver	Акелла	Simulation	II квартал 2007
Campus	Новый Диск	Adventure	Весна 2007
Close Quarters Conflict (Псы войны)	Play Ten	Shooter	Май 2007
Freaks! Slammin' Traffic (Фрики. Без тормозов)	GFI/Руссобит-М	Racing	II квартал 2007
Guild Wars Prophecies. Русская версия	Бука	MMORPG	Весна 2007
Guild Wars Factions. Русская версия	Бука	MMORPG	Весна 2007
Guild Wars Nightfall. Русская версия	Бука	MMORPG	Весна 2007
Halo 2	1С	Shooter	2007
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Софт Клаб	Action	Июль 2007
Jack Keane and the Dokktor's Island (Капитан Кин и Остров невезения)	Play Ten	Adventure	Весна 2007
Jade Empire: Special Edition	Бука	RPG	Весна 2007
Lara Croft Tomb Raider 10th Anniversary Edition	Новый Диск	Action	Июнь 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Лето 2007
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	Весна 2007
Nitro Stunt Racing (Нитро. Газ в пол!)	GFI/Руссобит-М	Racing	II квартал 2007
Penumbra: Overture (Пенумбра: Темный Мир)	Новый Диск	Action	Весна 2007
PROTECTOR: Космическая боевая платформа	Новый Диск	Action	II квартал 2007
Runaway 2: Сны Черепахи	Новый Диск	Adventure	Весна 2007
Shadowrun	1С	Action	2007
SpellForce 2: Dragon Storm	GFI/Руссобит-М	Strategy/RPG	II квартал 2007
Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT. Черепашки-ниндзя)	GFI/Руссобит-М	Action	II квартал 2007
Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	II квартал 2007
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	II квартал 2007
The Sims Истории о питомцах	Софт Клаб	Simulation	Июль 2007
The Ship: Остаться в живых	1С	Action	2007
The Show: Остаться в живых	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2007
The Witcher (Ведьмак)	Новый Диск	Action/RPG	III квартал 2007
TimeShift	Софт-Клаб	Shooter	Весна 2007
Two Worlds	Акелла	RPG	Май 2007
Ultima Online Kingdom Reborn	Софт Клаб	MMORPG	Май 2007
UFO: Extraterrestrials. Чужая земля	Новый Диск	Strategy	Весна 2007
Virtua Tennis 3	Софт Клаб	Simulation	Весна 2007
World in Conflict	Софт Клаб	Strategy	Май 2007





ШОУ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ

Текст: **Иван Гусев**

Зачем встречаются разработчики, какие выставки станут наследницами E3 и куда податься геймеру – специальное расследование правильного журнала, посвященное крупнейшим игровым мероприятиям









Давным-давно (а точнее, лет 20–25 тому назад) игровая индустрия, подобно малышу в памперсе, делала свои первые робкие шаги. Бизнес вроде бы худо-бедно развивался, но он был... хм-м-м... диковат. То есть кто-то что-то создавал, кто-то выпускал, кто-то покупал. При этом игроделы, издатели и геймеры мало общались друг с другом. Да и о какой, собственно, цивилизованной коммерческой деятельности могла идти речь, когда зачастую разработчик, закончив проект, давал объявление в газету и сам находил покупателей по почте. Но странное дело – несмотря ни на что, индустрия электронных развлечений росла и крепла на глазах. Было очевидно, что игры пришли в нашу жизнь всерьез и надолго.

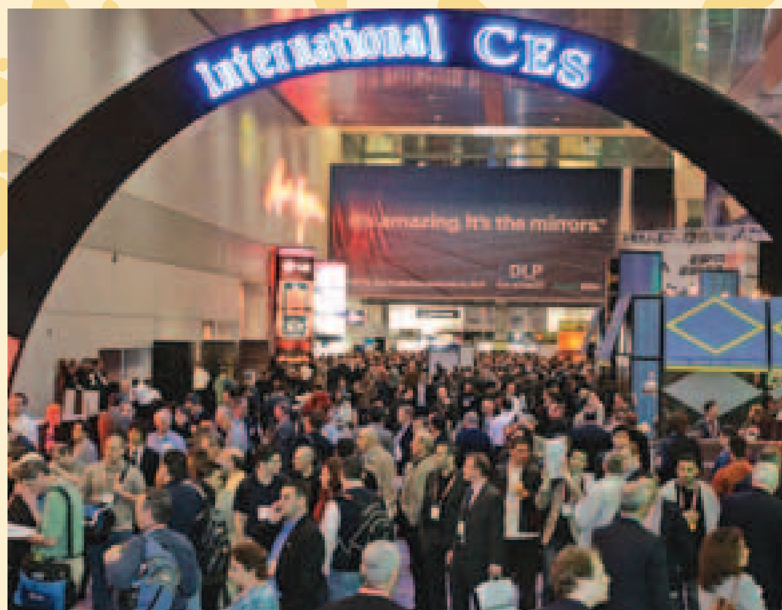
Впрочем, подавляющее большинство обитателей нашей планеты продолжали относиться к играм с пренебрежением. Проводить время за монитором или перед телевизором считалось дурным тоном. Разработчикам часто советовали найти «нормальную работу». На геймеров рисовали обидные карикатуры. Издатели же с большим трудом доносили до потенциальных покупателей информацию о своих продуктах, поскольку специализированных журналов было мало, и их тиражи тогда никого не впечатляли.

К счастью, постепенно работники игровой индустрии поняли: для того чтобы нормально вести бизнес, нужно чаще встречаться. Разработчикам – с коллегами и издателями. Геймерам – с создателями игр и знаменитостями. И всем вместе справляться с проблемами и бороться со стереотипами и предрассудками. Нужно было делиться опытом, заключать сделки, и, конечно же, показывать (и доказывать) публике, что игры – это весело и интересно.

Сегодня в мире проходит несколько десятков всевозможных торговых выставок, конференций разработчиков и развлекательных шоу, нацеленных на геймеров. Рассказать о каждой из них нереально. Мы выбрали лишь самые яркие и уважаемые. Далеко не все «дожили» до наших дней – некоторые не выдержали конкуренции, другие сменили формат или закрылись по каким-то иным причинам. Однако все мероприятия, описанные в этой статье, оставили след в истории игропрома.

Но хватит вступительных слов. ШОУ (звучит барабанная дробь!) НАЧИНАЕТСЯ!!!









EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

European Computer Trade Show впервые состоялась в 1988 году. Организатором торгового шоу, посвященного индустрии электронных развлечений, на протяжении всей его жизни являлась компания **CMP Media**. Поскольку в Европе у **ECTS** фактически не было конкурентов, шоу быстро завоевало признание профессионалов. На пике популярности оно собирало разработчиков и издателей из 70 стран, включая Россию.
ECTS было исключительно бизнес-мероприятием. Простых смертных сюда не пускали (хотя каждый год по фальшивым пропускам на шоу проникали зеваки). Издатели, разработчики и журналисты чинно обходили выставочные залы, общались и договаривались.
Профессиональный интерес к ECTS был настолько высок, что в середине 90-х выставка проходила дважды в год: в апреле и сентябре. Потом, правда, весеннее мероприятие отменили.
Авторитетное шоу нередко использовалось в качестве площадки для громких анонсов и демонстрации новых технологий. Именно здесь в 1994 году обсуждали перспективы повсеместного внедрения CD-приводов и открывающиеся в связи с этим возможности: «игры станут почти кинофильмами».
А на ECTS 1998 наконец-то сообщили точную дату выхода долгожданного шутера ***Half-Life***.
Погубила же лондонское торговое шоу агрессивная конкуренция.
В 2004 году британская ассоциация издателей развлекательного программного обеспечения **ELSPA** устроила свою бизнес-выставку – **European Games Network** (EGN), а телевизионная сеть **ITV** организовала развлекательное представление для публики **Game Stars Live**. Причем оба мероприятия намеренно провели в те же дни, что и ECTS.
Узнав о замыслах конкурентов, директор ECTS **Энди Лэйн** (Andy Lane) заявил: «Вся эта затея смешна и обернется полным крахом для организаторов EGN и Game Stars Live». Увы, он ошибался.
Многие разработчики и издатели предпочли новые шоу старому.
Даже мэр Лондона поддержал EGN и GSL, посчитав их полезными для туризма. В результате ECTS 2004 оказалась жалким зрелищем.
Большинство стендов пустовало, скучающие издатели и разработчики, не стесняясь, пили пиво.
Проигнорировали ECTS и журналисты. Посторонние люди в пресс-зоне просто сидели в интернете, а не отсылали горячие репортажи с шоу. Больше всего народу собралось в зале, где транслировались матчи по ***Counter-Strike: Source*** с чемпионата **World Cyber Games**.
В общем, неудивительно, что в апреле 2005 года компания CMP Media объявила: «Мы сворачиваем свою деятельность в Англии, ECTS закрыта». Самое печальное, что погубившие шоу выставки конкурентов – European Games Network и Game Stars Live – тоже с тех пор больше не проводились.



ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: European Computer Trade Show
ГДЕ: Лондон, Великобритания
КОГДА: 1988–2004
ОРГАНИЗАТОР: CMP Media
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: около 16 тысяч
КСТАТИ: с 2001 года на ECTS проходила европейская **Конференция игровых разработчиков** (GDC Europe).







ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: International Consumer Electronics Show
ГДЕ: Лас-Вегас, США
КОГДА: 1967–по сегодняшний день
ОРГАНИЗАТОР: Consumer Electronics Association
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 140 тысяч человек
КСТАТИ: в 2005 году у делавшего доклад **Билла Гейтса** (Bill Gates) дважды зависала **Windows** в ходе демонстрации гоночной игры. Публика покатывалась со смеху...

INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW

CES (или, если официально, **International Consumer Electronics Show**) появилась на свет в июне 1967 года. «А разве тогда были игры?» – вероятно, удивился ты. Что ж, замечание справедливое. Но факт: электронные игры в конце 60-х существовали (хотя, конечно, они совсем не были похожи на современные), и в некоторых институтах в них «рубились» в обеденный перерыв, но не более. Впрочем, CES никогда и не считалась выставкой достижений игровой индустрии. Шоу, организованное влиятельнейшей торговой ассоциацией **Consumer Electronics Association** (CSA), было посвящено бытовой технике. Телевизоры, радиоприемники, холодильники, а позже сотовые телефоны, CD-проигрыватели, домашние кинотеатры – вот главные экспонаты CES. Но поскольку до 1995 года в Соединенных Штатах вообще не было толковых выставок электронных развлечений, игровые издательства охотно посещали CES и даже анонсировали свои продукты. К примеру, в 1975 году здесь была представлена публике первая коммерческая игра в истории человечества – ***Pong***. А в 1985-м – консоль **Nintendo Entertainment System**, благодаря которой приставки, что называется, пошли в народ (у нас в России NES была известна под именем **«Денди»**). И нет ничего удивительного в том, что в 2001 году корпорация **Microsoft** именно на CES впервые показала публике свою консоль – Xbox.
В прошлом году устроители CES объявили, что будут уделять больше внимания электронным развлечениям. Основная причина – смена формата **E3**. Президент и исполнительный директор CSA **Грег Шапиро** (Gary Shapiro) заявил: организация особенно заинтересована в присутствии на CES небольших игровых компаний, желающих заявить о себе в индустрии. Дескать, гиганты вроде **Sony** и **Nintendo** без лос-анджелесской выставки не пропадут, а «малюткам» нужно покровительство.
В 2007 году на CES впервые появилась **Gaming TechZone** – эдакая E3 в миниатюре. Там были стенды издателей, студий, а также крупных торговых сетей, продающих игры. Демонстрировались новейшие технологии, аксессуары для геймеров, и один за другим шли турниры, на которых простые посетители могли сразиться с победителями престижных киберспортивных соревнований. А в специальных конференц-залах зачитывались доклады (например, на тему «Чего хочет женщина-геймер?»). Также на CES 2007 программисту **Джону Кармаку** (John Carmack) и компании **id Software** были вручены 2 премии «Эмми» – за серии ***Doom*** и ***Quake***, ставшие примерами технологического прорыва в индустрии. Так что, похоже, CES становится все более дружелюбной к игрокам и в какой-то мере может заменить Америке E3.





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

В середине 90-х годов прошлого века катастрофически не хватало шоу, где игровые издатели могли показать себя и свой товар. Собственно, их было всего два: **ECTS** в Европе и **CES** в США. Так что решение **Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения** (Entertainment Software Association – ESA) организовать «выставку выставок» было очень удачным и своевременным. **Electronic Entertainment Expo** (она же **E3**) «родилась» в 1995 году. Она прошла в Лос-Анджелесе и имела ошеломляющий успех. Почему? Да потому что E3 была пафосным, шумным, ярким и очень дорогим мероприятием. Поначалу журналисты из непрофильных изданий описывали только внешнюю сторону E3 (девушек, позировавших на стендах, представления, устраиваемые для публики), но потом начали рассказывать и об играх. Так что не зря компания **Sony** потратила огромные деньги, заплатив **Майклу Джексону** за визит в свой павильон. Король поп-музыки пришел на E3, покрасовался рядом с приставкой **PlayStation**, и многие далекие от игр обыватели призадумались: «Если уж Джексон интересуется консолями, чем я хуже?»
Очень быстро E3 стала важнейшим событием в жизни игровой индустрии. Именно здесь анонсировали и показывали будущие хиты. Каждый участник шоу старался привлечь к себе внимание. Дошло до того, что пришлось вводить ограничения на громкость музыки в павильонах и степень обнаженности моделей.
В XXI веке, когда необходимость в имиджевом мероприятии отпала, представители компаний стали жаловаться, что участие в E3 обходится слишком дорого, а отдача от нее с каждым годом ниже. Шутка ли, крупному издательству вроде **THQ** или **Activision** приходилось тратить по 5 миллионов долларов на подготовку стендов! И организаторы решили пересмотреть формат выставки, сделав ее «более интимной». Президент ESA **Дуг Ловенштейн** (Doug Lowenstein) объяснил причину этого шага так: «12 лет назад индустрия нуждалась в ярком шоу. Теперь в нем нет необходимости, и пора тихо-мирно делать бизнес». E3 сменила имя на **E3 Media and Business Summit**, время проведения – с мая на июль – и даже место дислокации – из города ангелов она переберется в Санта-Монику. Посетить ее смогут лишь около 5 тысяч профессионалов, причем только по приглашению. Функционеры ESA утверждают, что пертурбации не приведут к смерти выставки, но у нас есть сомнения на этот счет. Прежней E3, которую мы знали и любили, уже никогда не будет, а нужен ли нам (или издателям) Media and Business Summit – пока не ясно.
Но, как подсказывает жизнь, свято место пусто не бывает. Мы нисколько не удивились, когда компания **International Data Group** анонсировала геймерскую выставку **Entertainment for All**. Она пройдет 18–21 октября в том же самом Los Angeles Convention Center, где была «прописана» E3. Подробнее о E for All читай в новостях этого номера.



ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: Electronic Entertainment Expo
ГДЕ: Лос-Анджелес, США
КОГДА: 1995–2006 (в оригинальном формате), с 2007 – в новом формате
ОРГАНИЗАТОР: Entertainment Software Association
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 60 тысяч человек
КСТАТИ: выставочная площадь E3 2006 по размеру равнялась 4650 олимпийским бассейнам для плавания.







ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: Tokyo Game Show
ГДЕ: Токио, Япония
КОГДА: 1996–по сегодняшний день
ОРГАНИЗАТОР: Computer Entertainment Supplier's Association
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 200 тысяч человек
КСТАТИ: четыре японских университета после TGS 05 согласились изучать и использовать программный пакет **XNA** от **Microsoft**, позволяющий непрофессионалам разрабатывать свои игры.

TOKYO GAME SHOW

Tokyo Game Show – наверное, самая шумная и пестрая из всех игровых выставок. В 2006 году она отпраздновала свое десятилетие, и, надо заметить, всю декаду росла и развивалась, не сбавляя оборотов. Прошлой осенью в здоровенном выставочном центре **Makuhari Messe** свои проекты и технологии представили 143 компании из десятков стран мира.

Только в день открытия токийское шоу закрыто для посетителей: проходят бизнес-встречи, заводятся полезные знакомства, заключаются контракты. Зато потом TGS распахивает двери для зевак, и начинается дурдом. Десятки людей скачут на танцевальных ковриках, сотни рубятся в файтинги, тысячи просто слоняются туда-сюда. И поскольку в стране восходящего солнца полным-полно геймеров (японцы – самая играющая нация, это факт), неудивительно, что посещаемость TGS постоянно растет. В прошлом году на шоу побывало уже больше 200 тысяч человек (из них 40 тысяч – журналисты), и, очевидно, это не предел.

Некоторые утверждают, что именно Tokyo Game Show станет заменой **E3**. Если честно, мы в этом сомневаемся. Все-таки E3 была поистине международной выставкой, а TGS чересчур «японизирована». Вежливые азиаты охотно слушают выступления западных издателей, вежливо кивают и хлопают в ладоши, знакомятся с зарубежными играми, а потом бегут в магазин и покупают свои, которые вряд ли будут выпущены в Европе или США. Очень забавно наблюдать за тем, как из года в год **Microsoft** на TGS расписывает азиатам преимущества Xbox и Xbox 360. Корпорация оплачивает дорогостоящую рекламную кампанию своих приставок в Японии, однако местные жители не покупают их. Консоли от **Sony** и **Nintendo** им нравятся больше. Точно так же мало внимания местные жители уделяют западным проектам (особенно для PC). На TGS 06 только одна компьютерная игра сумела по-настоящему заинтересовать публику – ***Hellgate: London*** (напомним, что делают ее бывшие сотрудники **Blizzard**). И то, наверное, потому, что издателем проекта является **Bandai Namco**, исконно японская компания (точнее, две компании – они объединились всего пару лет назад).

А вот заграничные ноу-хау в Японии уважают. Стоило компании **Epic Games** провести на TGS двухчасовую конференцию под названием «Правда об **Unreal Engine 3**» и продемонстрировать возможности движка нового поколения, как вскоре его начали охотно лицензировать японские разработчики. Даже великая **Square Enix** прикупила себе лицензию, хотя раньше создатели серии ***Final Fantasy*** пользовались только собственными технологиями.

Резюмируем: говорите что хотите, а Tokyo Game Show никогда не заменит геймерам E3. Еще Редьярд Киплинг писал: «Запад есть Запад, Восток есть Восток...»





GAMES CONVENTION

Немецкая **Games Convention** – молодая, но уже очень успешная выставка, похожая по формату на **Tokyo Game Show**. Учитывая тот факт, что в прошлом году ее посетили 183 тысячи человек, есть все шансы, что она вскоре обставит японскую «сестричку».
GC – плод трудов **Leipziger Messe**. Компания выбрала чрезвычайно удачное время для старта нового игрового шоу. Лондонская **ECTS** чахла на глазах, и многим становилось ясно: она доживает последние годы. Исходя из этих соображений и разработчики, и издатели, и пресса поддержали Games Convention. В 2002 году 166 компаний приняли участие в выставке, а посетили ее аж 80 тысяч человек. Уже спустя четыре года в Лейпциге присутствовали 368 компаний из 25 стран (включая, разумеется, Россию) и 2600 журналистов из 38 стран. Солидные цифры, что ни говори!
Немцы вообще обожают статистику, благодаря чему мы знаем еще несколько любопытных фактов. Согласно опросу, 42% посетителей GC разменяли второй десяток, а представительниц слабого пола набралось 16%. Почти 39% гостей проделали путь в 300 километров и больше, чтобы попасть на шоу. Лейпцигское «игровое собрание» всего один день из четырех закрыто для публики – сначала бизнес, развлечения потом. Стенды размещаются в нескольких залах просторного и известного на весь мир выставочного комплекса.
GC традиционно открывается... симфоническим концертом. Это не шутка! Выступает известный на весь мир пражский оркестр, однако в программе – только музыка из видеоигр. В 2006 году, к примеру, исполнялись композиции из ***Final Fantasy***, ***Two Worlds***, ***Anno 1701*** и многих других проектов. В зале же сидел растроганный создатель ***SimCity*** и ***The Sims*** **Уилл Райт** (Will Wright) и аплодировал музыкантам. Вместе с ним рукоплескали еще тысяча геймеров и журналистов всех возрастов, купивших билеты на представление.
Надо заметить, что Games Convention крайне дружелюбна к семьям. К примеру, если заботливый родитель захочет прийти на выставку с юным сыном или дочкой, то заплатит за вход не десять долларов, а всего семь. Каждый посетитель получает специальный цветной браслетик, сообщающий о его возрасте. Обладатель зеленого браслета может посещать павильоны, где демонстрируются игры «от 12 и старше», голубого – «от 16 и старше», а красного – «от 18 и старше». Как видишь, хрупкая детская психика находится под надежной защитой.
Конечно же, лейпцигская GC, как и многие другие выставки мира, претендует на звание «новой **E3**». Организаторы уже объявили о расширении площадей. Они также планируют провести осенью в Сингапуре азиатский аналог своего шоу – **Games Convention Asia 2007**. Что ж, пожелаем этим людям удачи!



ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: Games Convention
ГДЕ: Лейпциг, Германия
КОГДА: 2002–по сегодняшний день
ОРГАНИЗАТОР: Leipziger Messe
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 183 тысячи человек
КСТАТИ: на GC 2006 состоялись 200 мировых премьер игр и технологий. Также впервые выставлялись и несколько новых студий.







ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: Конференция Разработчиков компьютерных Игр
ГДЕ: Москва, Россия
КОГДА: 2003–по сегодняшний день
ОРГАНИЗАТОР: The Daily Telegraf
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: если не считать зевак, 2500 представителей из 200 компаний
КСТАТИ: именно на КРИ впервые в России появились booth girls – модели, рекламирующие игры на стендах.

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Даже странно, что первая **КРИ** (**Конференция Разработчиков компьютерных Игр**) прошла лишь в 2003 году. «Это должно было случиться лет пять назад», – говорили участники. Еще более удивительно то, что организаторами московского мероприятия выступили... петербуржцы. Однако руководство именно питерской компании **The Daily Telegraf** пришло к выводу: русские издатели и разработчики слишком редко встречаются.
Первый слет представителей российского игропрома состоялся 21-22 февраля 2003 года – причем не где-нибудь, а в Московском государственном университете. Без накладок не обошлось, но в целом все остались довольны. В КРИ 2003 участвовали около 40 компаний из России, стран СНГ и дальнего зарубежья, а посетили 1000 человек.
К проведению второй КРИ организаторы подошли еще более ответственно. Многие не поверили, когда узнали, что в качестве специальных гостей ожидаются **Джон Ромеро** (John Romero) и **Том Холл** (Tom Hall). Прославленные геймдизайнеры, известные по своей работе над ***Commander Keen***, ***Wolfenstein 3D***, ***Doom*** и другим хитам **id Software**, приехали, чтобы рассказать о себе, подурачиться и признаться в любви к России (где, кстати, никогда прежде не были). Приглашение западных звезд стало хорошей традицией конференции.
КРИ – мероприятие не для широкой публики, а для профессионалов. Однако в 2005 году геймерам все-таки позволили взглянуть на представленные проекты и поглазеть на моделей. Однако народа набилось под завязку, а шумели юные поклонники компьютерных игр так, что сами были не рады такой популярности. В общем, на КРИ 2006 «детей» уже не пускали.
Надо заметить, что КРИ – это не только саммит, в ходе которого разработчики слушают доклады коллег, делятся опытом на семинарах и обсуждают дела. В то же самое время проходит еще и выставка, на которой как именитые, так и никому не известные студии демонстрируют издателям и журналистам свои проекты. Закрывает шоу церемония **КРИ Awards**: профессиональное жюри награждает лучшие игры и компании. Одна из самых интересных номинаций – «Лучшая игра без издателя». Первой фирмой, которая отхватила этот приз, стала украинская **Digital Spray Studios**. Возможно, шутер ***You Are Empty***, удостоившийся престижной премии, и не оправдал всех наших надежд, но, согласись, он имел право на жизнь. И ему дали столь нужный шанс!
С каждым годом конференция становится масштабнее и насыщеннее. Трудно сказать, какое будущее ее ждет (ведь у нее наконец-то появились конкуренты), однако в историю отечественной игровой индустрии аббревиатура КРИ вписана золотыми буквами.





ИГРОГРАД

Международный фестиваль компьютерных игр **«Игроград»**, ежегодно проходящий Киеве, оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, это крупнейшая выставка для геймеров на территориии Украины, с другой – она давно застыла в развитии. Вероятно, существуют некоторые организационные проблемы. «Игроград» то проходит совместно с компьютерной ярмаркой и ассамблеей фантастики, то меняет место дислокации и переезжает в далеко не самый лучший Экспоцентр, в котором помещения смахивают на большие спортивные залы. Да и со временем проведения нет никакого постоянства: то весна, то осень... В результате в прошлом году фестиваль привлек гораздо меньше участников и зрителей, чем в 2005-м. Как говорится, первый тревожный звоночек.

Но не будем о грустном – в конце концов, «Игроград» есть за что и похвалить. К примеру, за свободный вход на выставку. Неудивительно, что в разные годы фестиваль собирал от 20 до 35 тысяч посетителей.

Традиционно участниками «Игрограда» становятся около 30 фирм. Доминируют, разумеется, украинские и российские, но попадаются и гости из Европы, США и даже Новой Зеландии. К выставке все относятся достаточно ответственно, а потому скучать геймерам не приходится. В прошлом году, например, компания **GFI** проводила конкурс двойников Сэма Фишера из ***Splinter Cell: Double Agent***. Особо безбашенные юноши охотно брили головы налысо – уж очень хотели победить.

Пока одни участвуют в конкурсах и знакомятся с еще не вышедшими проектами, другие коротают время в игровой зоне. Отличительная особенность здешних киберсоревнований – неизменный турнир по, как тут принято говорить, «игре будущего». Скажем, первый чемпионат по ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** прошел именно в рамках киевского фестиваля при огромном скоплении народа.

Многие проекты, демонстрируемые на «Игрограде», незнакомы российскому геймеру из-за того, что они ориентированы исключительно на внутренний украинский рынок. К примеру, слышал ли ты о ***«Чумацькі перегони»***, признанной лучшей онлайн-игре «Игрограда-2006»?

Впрочем, с известными именами проблем нет. Прежде всего, речь идет о компании **GSC Game World**, обретшей уже почти культовый статус на территории СНГ: киевлянам сам бог велел участвовать во всех местных тусовках.Однако на Украине полно и других талантливых разработчиков. Признайся, ты же ждешь ***«Предтечи»*** и ***«Xenus 2: Белое Золото»*** от **Deep Shadows**, ***«Коллапс»*** от **Creoteam** и ***«Анабиоз: Сон разума»*** от создателей ***«Вивисектора»*** – студии **Action Forms**!

И все-таки пока «Игрограду» решительно не хватает серьезности и масштабности. Надеемся, ситуация исправится в ближайшем будущем.



ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: Международный фестиваль компьютерных игр «Игроград»
ГДЕ: Киев, Украина
КОГДА:
2003–по сегодняшний день
ОРГАНИЗАТОР: Издательский дом «Мой компьютер»
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 35 тысяч человек
КСТАТИ: в 2005 году чтение докладов на Форуме разработчиков решили совместить с банкетом. Ничего путного из этой затеи не вышло...







ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: Game Developers Conference
ГДЕ: Сан-Хосе, Сан-Франциско, США
КОГДА: 1987–по сегодняшний день
ОРГАНИЗАТОР: CMP Media
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 12.500 человек
КСТАТИ: в 2003 году ***S.T.A.L.K.E.R.*** произвел фурор на GDC, и с разработчиками почти немедленно подписал контракт крупный издатель – компания **THQ**.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Дебют американской **Game Developers Conference** (**GDC**) пришелся на 1987 год. Она прошла в... гостиной комнате одного из организаторов, разработчика **Криса Кроуфорда** (Chris Crawford). Конференция напоминала дружеские посиделки.

За минувшие с той поры два десятилетия GDC выросла, возмужала и теперь регулярно собирает порядка 12 тысяч профессионалов со всех концов света. Мероприятие ориентировано прежде всего на профессионалов, которые приезжают, чтобы поделиться опытом, обсудить проблемы и даже поучаствовать в специальных конкурсах (к примеру, пофантазировать на тему, какая игра могла бы получить Нобелевскую премию мира).

В рамках GDC также проходит **Фестиваль независимых игр** (**Independent Games Festival**), посвященный малобюджетным и зачастую инновационным проектам, а также проводится церемония награждения **Game Developers Choice Awards**. Приятно отметить, что в 2007 году престижной премии удостоился наш земляк **Алексей Пажитнов** – за свой гениальный ***Tetris***, который, по мнению многих экспертов, является первенцем индустрии казуальных игр.

Компания **CMP Media** – владелец GDC – в последнее время активно плодит схожие по формату узконаправленные мероприятия. Так, в 2005 году состоялся **Serious Games Summit** – слет разработчиков, специализирующихся на «серьезных играх» (образовательных, военных симуляторах, а также программах-«пособиях» для медиков и представителей различных отраслей бизнеса). Для киношников, сейчас живо интересующихся игровой индустрией, организован **Hollywood and Games Summit**. Проводятся также **Game Advertising Summit** (для рекламщиков), **Game Outsourcing Summit** (для аутсорсеров) и множество локальных конференций: скажем, **London Game Career Fair**, **China Game Summit** и отечественная **GDC Russia**. Последняя появилась на свет в 2006 году при непосредственном участии медиакомпании **Gameland**.

GDC Russia прошла 18–20 октября в Петербурге и собрала примерно 200 человек из высшего руководящего звена российских игровых компаний. Трехдневная программа включала выступления как отечественных профессионалов, так и западных. Особенно запомнилось участникам выступление **Яна Ливинстоуна** (Ian Livingston), креативного директора **Eidos Interactive**. Оно и неудивительно, ведь во время доклада ему «помогала» главная героиня британского издательства – Лара Крофт. Ливинстоун поделился со слушателями опытом использования Ларискиного образа в рекламе. Думаем, в этом году российская конференция станет еще интереснее и когда-нибудь в будущем сравнится по авторитетности с американской GDC.

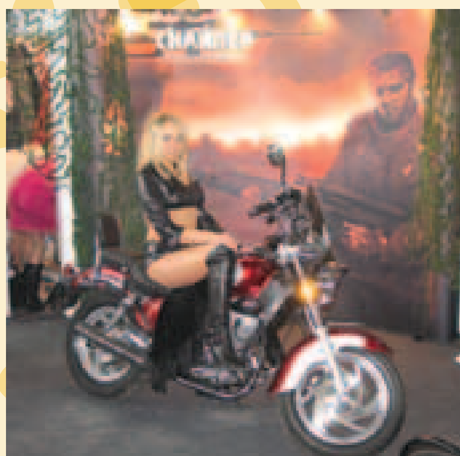
ИГРОМИР

«ИгроМир» стал первой в России выставкой электронных развлечений, нацеленной не на профессионалов, а на геймеров. В конце концов, для специалистов есть **КРИ** и **GDC Russia**. Было бы несправедливо оставлять простых игроков без своего шоу, и наши мольбы были услышаны. Организатором выступила та же команда, что устраивает и КРИ. Несколько месяцев усиленной подготовки и – вуаля – 4 ноября 2006 года 57-й павильон московского ВВЦ оккупировали геймеры всех возрастов. Посетителей пришло больше, чем планировалось, что незамедлительно обернулось проблемами: у входа выстроилась громадная очередь, на выставке же было тесно и душно. Впрочем, это единственный недостаток «ИгроМира».
Участников набралось немало – около 50 компаний, как российских, так и мировых, (включая самые известные: **Electronic Arts**, **Nintendo**, **Microsoft**)...
Геймеры не скучали! Одни знакомились с приставками нового поколения (правда, PlayStation 3 привезли, но опробовать никому не позволили), другие внимали роликам грядущих хитов и играли в бета- и демо-версии, остальные же развлекались, общаясь с разработчиками и журналистами, а также участвуя в многочисленных конкурсах. На стенде **Gameland**, к примеру, мы разыграли крутое геймерское кресло, консоли Xbox 360 и PlayStation 2 и наградили джедайским световым мечом самого активного поклонника «Звездных войн».

ТОЛЬКО ФАКТЫ

ЧТО: ИгроМир
ГДЕ: Москва, Россия
КОГДА: 2006–?
ОРГАНИЗАТОР: оргкомитет Конференции Разработчиков компьютерных Игр (КРИ)
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 25 тысяч человек
КСТАТИ: лучшим проектом выставки «ИгроМир 2006» наш журнал признал шутер ***Crysis***.







GAMEX

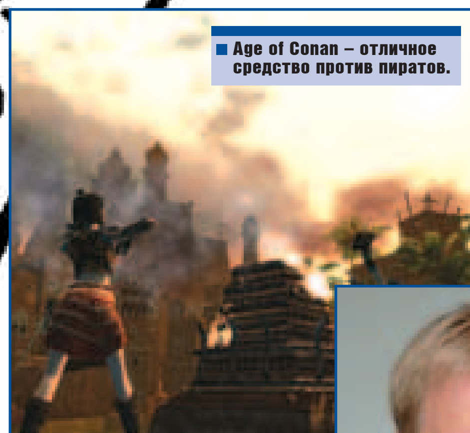
«ИгроМир» наглядно показал, что геймеры испытывают острую потребность в подобных мероприятиях. Причем одной выставки им маловато. **Global Amusement Moscow Exhibition** (или просто **GameX**) прошла 9–11 марта на территории выставочного центра **«Крокус-Экспо»**. Организаторы (среди которых, кстати, была и наша медиакомпания) учли накладки «ИгроМира», и на GameX не было ни километровых очередей у входа, ни толкотни внутри, несмотря на то что за три дня выставку посетили почти 50 тысяч человек!
Упор был сделан не на анонсы и демонстрации новых проектов, а на развлекательную часть. Геймеры опробовали консоли нового поколения и даже посетили музей. Разумеется, не обычный, а игровой. Приставки **Atari**, игровой автомат-шкаф **«Морской бой»**, компьютеры **«БК-0010»**, **ZX Spectrum** – ты таких «экспонатов», возможно, и не припомнишь, но у геймеров со стажем щемило сердечко от ностальгии.
В рамках GameX прошел международный турнир по ***WarCraft III: The Frozen Throne*** (с призовым фондом в 1.5 миллиона рублей), а также состоялась третья церемония награждения лучших компьютерных игр **Gameland Award**. Больше всех премий отхватили фавориты прошлого года: ***Heroes of Might and Magic V*** и ***«Санитары подземелий»***.
Кстати говоря, организаторы выставки уже начали подготовку к GameX 2008! 

ТОЛЬКО ФАКТЫ

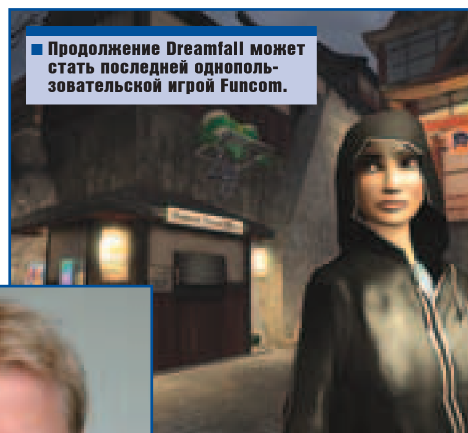
ЧТО: Global Amusement Moscow Exhibition
ГДЕ: Москва, Россия
КОГДА: 2007–?
ОРГАНИЗАТОР: Смайл Экспо
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВИЗИТЕРОВ: 47 тысяч человек
КСТАТИ: на GameX выступило несколько известных рок-групп: «Приключения Электроников», «Ранетки» и «Кирпичи».

Текст: **Иван Гусев**

FUNCOM УХОДИТ В ОНЛАЙН



Age of Conan – отличное средство против пиратов.



Продолжение Dreamfall может стать последней однопользовательской игрой Funcom.



Директор Funcom зол на пиратов и недобросовестных геймеров.

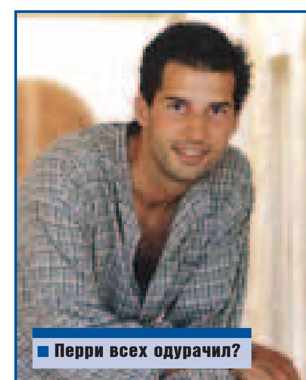
Норвежская студия **Funcom** собирается завязать с однопользовательскими играми и создавать качественные MMORPG. Об этом недавно сообщил директор компании **Тронд Арне Аас** (Trond Arne Aas). Новость многих озадачила, ведь геймеры любят Funcom не только за фантастическую онлайновую ролевку ***Anarchy Online***, но и за две превосходные адвенчуры: ***The Longest Journey*** и ***Dreamfall: The Longest Journey***. К тому же совсем недавно студия анонсировала ***Dreamfall Chapters***, продолжение саги The Longest Journey. Неужели его отменили? Тронд Арне Аас пояснил: во всем виноваты пираты. Они, подлецы, воруют игры и выкладывают их в интернет. К примеру, нелегальную копию Dreamfall скачали 200 тысяч человек – причем еще до релиза проекта! Норвежцам надоело нести огромные убытки, и они выбрали MMORPG. К счастью, прощание с однопользовательскими играми произойдет только после выпуска Dreamfall Chapters.

На сегодняшний день Funcom работает над двумя онлайновыми ролевками: хорошо знакомой тебе фэнтезийной ***Age of Conan: Hyborian Adventures*** и пока не анонсированной официально ***The World Online***. О последнем проекте известно немногое: его действие разворачивается в современном мире. Игра начисто лишена фантастических мотивов («никаких инопланетян!»), разрабатывается на движке Age of Conan и выйдет не раньше, чем в 2008 году.

ПЕРРИ ВОДИТ ГЕЙМЕРОВ ЗА НОС?



Перри сделал две игры о «Матрице» и, похоже, сошел с ума.



Перри всех одурачил?

Только **Дэйв Перри** (David Perry) может ввязаться в безумную авантюру и при этом делать вид, будто все замечательно. Да, мы говорим о ***Top Secret***. Напомним, недавно игродел с 20-летним стажем и компания **Acclaim Games** объявили, что открывают «Фабрику звезд» для геймеров. Любой может зарегистрироваться на сайте онлайнового многопользовательского проекта, поделиться с Перри своими идеями и получить пост руководителя разработки, деньги и славу.

Сегодня «команда создателей» Top Secret насчитывает 22 тысячи человек. Появились и первые данные об игре (*пока что не подтвержденные, информация поступила от одного из разработчиков – прим. ред.*). Как оказалось, Top Secret будет многопользовательским рейсингом. Любопытный нюанс – каждый участник заезда получает секретное задание, за выполнение которого сулят хорошую награду. Top Secret выйдет примерно через год и будет абсолютно бесплатной. Если честно, кажется, что у Перри уже есть готовый концепт игры и команда профессиональных разработчиков, а вся эта шумиха «Нам нужны ваши гениальные идеи!» – не более чем рекламный трюк.

БЕТА-ТЕСТ

TALES OF PIRATES

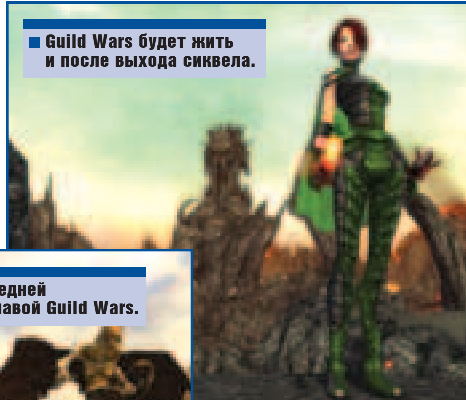


Tales of Pirates – в этом году!

Весна оказалась скупа на бета-тесты новых MMORPG. Единственное, во что сегодня можно поиграть, если все прочие онлайновые ролевки надоели (а такое маловероятно), – ***Tales of Pirates***. Игра пришла из Китая, где сейчас, похоже, одна половина населения играет в MMORPG, а другая их создает. Tales of Pirates разрабатывается студией **MOH** и вскоре будет выпущена на Западе компанией **Internet Gaming Gate** (ранее отметившейся ***Myth War Online*** и ***Voyage Century Online***). Tales of Pirates – типичная азиатская MMORPG – с мультяшными персонажами и простеньким геймплеем. Приятная деталь – игра будет абсолютно бесплатной. 30 марта Tales of Pirates вышла из стадии закрытого бета-тестирования, и теперь опробовать ее могут все желающие. Подробности – на сайте www.talesofpirates.com.

GUILD WARS: ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ?


В Guild Wars 2 нас ждут масштабные PvP-сражения.

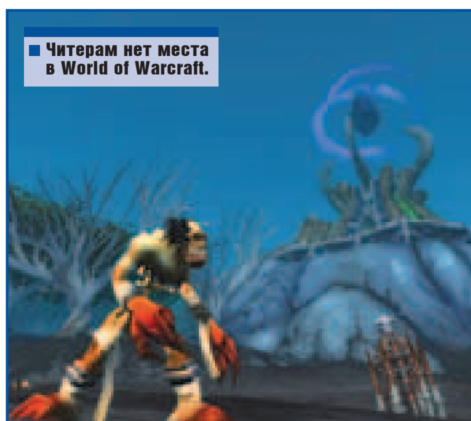

Guild Wars будет жить и после выхода сиквела.


Nightfall стала последней самостоятельной главой Guild Wars.

Американская студия **ArenaNet** с помпой анонсировала ***Guild Wars 2*** и первый адд-он к ***Guild Wars – Eye of the North***. «Как это первый? – наверняка удивился ты. – А как же ***Factions*** или ***Nightfall***? Их, что ли, не было?» Были, сущая правда. Однако Factions и Nightfall преподносились разработчиками как самостоятельные главы Guild Wars. Теперь же ArenaNet отказалась от выпуска отдельных кампаний, появляющихся раз в полгода. Причина проста – за такой короткий срок даже опытные игроки не успевали освоить все нововведения и привыкнуть к изменениям в геймплее. Отныне развитие Guild Wars пойдет по привычному для MMORPG сценарию: образно выражаясь, есть игра-мама и есть адд-оны-детишки. И Guild Wars: Eye of the North – как раз первое взаправдашнее дополнение, с 18 новыми подземельями, 150 доселе невиданными умениями, 40 пока не опробованными комплектами брони и прочим барахлом… пардон, контентом. Все это счастье обрушится на нас уже нынешней осенью.

Guild Wars 2 перейдет в стадию бета-тестирования лишь во второй половине 2008 года и вряд ли доберется до магазинов раньше 2009-го. Однако, по словам разработчиков, они не намерены прекращать поддержку Guild Wars после выпуска сиквела и надеются на долгую счастливую жизнь игры. Вот только Eye of the North, по слухам, может стать первым и последним адд-оном для Guild Wars – ArenaNet хочет сконцентрироваться на второй части.

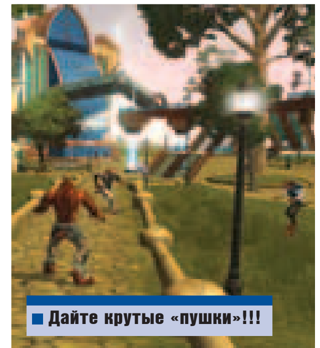
ЧИТЕРЫ СДАЮТ КРОВЬ


Читерам нет места в World of Warcraft.


Из-за Cabal льется кровь.

Читеры – беда и позор онлайновых игр. Неудивительно, что каждый месяц блокируется огромное количество аккаунтов геймеров-жуликов. К примеру, совсем недавно **Blizzard Entertainment** выгнала из ***World of Warcraft*** несколько тысяч игроков. Причем «под горячую руку» совершенно незаслуженно попали и некоторые подписчики, не прибегавшие к нечестной прокачке. Однако Blizzard крайне неохотно восстанавливает аккаунты, утверждая, что почти никогда не ошибается.

Другим путем пошли в Китае. Недавно были наказаны 120 тысяч подписчиков популярной MMORPG ***Cabal***, уличенных в использовании запрещенных программ. Однако издатель игры – компания **Moliyo** – готов восстановить аккаунт любого читера, который отправится на пункт переливания и станет донором (в Китае на них дефицит). Сдать надо ни много ни мало пол-литра крови. Тем не менее несколько сотен геймеров приняли предложение Moliyo и уже вернулись в мир Cabal.

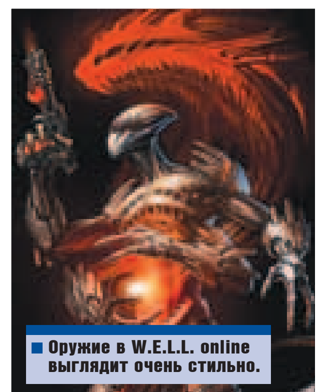

Дайте крутые «пушки»!!!

Мы продолжаем пристально следить за ходом разработки ***W.E.L.L. online*** – одного из самых перспективных российских проектов. На этот раз разработчики из **Sibilant Interactive** допустили нас в святая святых – арсенал игры.

Первые образцы стрелкового волшебного оружия в мире W.E.L.L. произошли от посохов магов. Они были снабжены кристаллами-излучателями, на которые надевались кольца-аккумуляторы, и разили врагов узконаправленным лучом или сгустком энергии. Постепенно оружие модернизировалось и улучшалось. Особую популярность завоевали два базовых типа: кастеры и спеллганы. Это разделение основано на разнице в длине и массе кристалла, от которых зависит мощность импульса. Кастеры хороши для убийства противников на малой и средней дистанции. Спеллганы же могут стрелять дальше – в этом кроется их главное преимущество.

С развитием технологий кристаллы-аккумуляторы и рунные заклинания начали встраивать и в холодное оружие. При ударе таким клинком враг получает не только физические, но и магические повреждения. Применение новых технологий подарило мечам и кинжалам вторую жизнь.

Напоминаем, релиз W.E.L.L. online намечен на 2007 год.


Оружие в W.E.L.L. online выглядит очень стильно.

STARGATE WORLDS

ДАЛЕКИЕ-ДАЛЕКИЕ ПЛАНЕТЫ

Текст: **Алексей «Асгард» Меркухин**



ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
MGM Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Cheyenne Mountain Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stargateworlds.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

В 1979 году Роланду Эммериху (Roland Emmerich) пришла в голову мысль, которая в тот момент могла показаться абсурдной поклонникам мыльных опер. Молодой режиссер в то время занимался съемками своей дебютной кинокартины (Franzmann). Он и сам счел свою задумку невероятной. Шутка ли, придумать историю о вселенной, где люди живут бок о бок с другими расами, в мгновение ока свободно перемещаются через пространство, без труда покоряют самые дальние уголки космоса и летают на огромных космических кораблях.

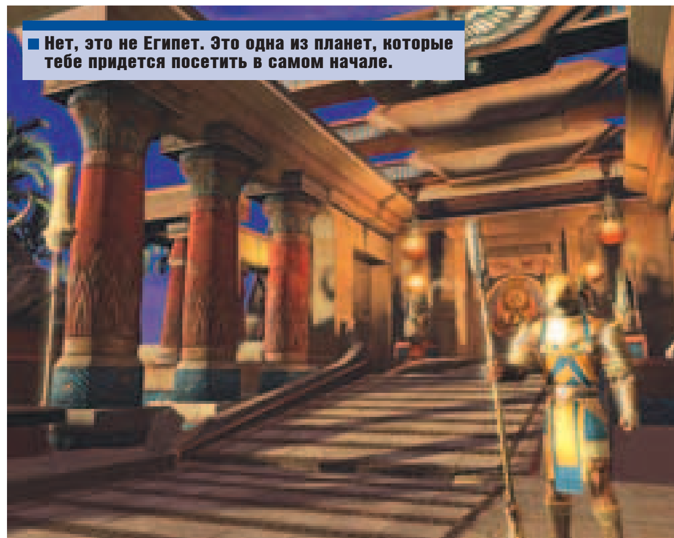
Спустя целых пятнадцать лет идею наконец воплотили в жизнь. Фильм **Stargate** (**«Звездные врата»**) с **Куртом Расселом** (Kurt Russell) и **Джеймсом Спэйдером** (James Spader) в главных ролях принес огромную прибыль. Стало ясно, что появился новый бренд, на котором создатели заработают уйму денег (более подробно о судьбе торговой марки читай во врезке). Сейчас же мы расскажем о попытке перенести вселенную известного сериала на просторы интернета.
Корпорация **Metro-Goldwyn-Mayer** (ты наверняка помнишь ее знаменитый логотип – голову льва) уже который год безуспешно пытается занять достойное место в индустрии. Сначала компания возлагала большие надежды на шутер ***Stargate SG-1: The Alliance***. Но затем ей захотелось чего-то большего. Жанр MMORPG как нельзя лучше подходит для воплощения этих задумок. Так лицензия оказалась в руках студии **Cheyenne Mountain Entertainment**. Партия сказала «надо!», и разработчики принялись за дело.

СОЕДИНЯЯ МИРЫ

Сюжет ***Stargate Worlds*** тесно связан с событиями сериала ***Stargate SG-1***. Однако многие элементы позаимствованы из ***Atlantis***. А заодно из комиксов и футуристических романов. Относительно достопримечательностей авторы клятвенно заверяют, что мы сможем посетить практически все места, где побывали герои обеих мыльных опер. Более того, нам обещают и сюрпризы. Если, скажем, в первом эпизоде девятого сезона экипаж «Одиссея» исследовал безлюдную планету, то в Stargate Worlds там отыщется маленькая деревушка с жителями, готовыми твоего протеже накормить и продать ему ценные вещички. Кстати, в некоторых лавках есть и огнестрельное оружие. Без него выходить за пределы поселений не рекомендуется – сразу убьют или ограбят. В запасе и еще одно средство ведения боя – магия. Но о ней пока не сообщают ровным счетом ничего.
К твоим услугам несколько рас. Точно знаем название четырех: Асгарды, Люди, Гоа'улды и Джаффа. Ассортимент небогатый. Но, во-первых, ближе к дате выхода число народностей значительно увеличится. Во-вторых, шанс перево-

Сюжет Stargate Worlds тесно связан с событиями сериала Stargate SG-1, однако многие элементы позаимствованы из Atlantis


Погода на каждой планете уникальна. На этой практически всегда светит солнце.


Нет, это не Египет. Это одна из планет, которые тебе придется посетить в самом начале.

плотиться в негодяя Гоа'улда дорогого стоит.

ОДИН ЗА ВСЕХ ИЛИ КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

Авторы открыто заявляют, что в суровом мире игры одиночкам придется несладко. Рано или поздно тебе все равно надо найти друзей. В этом плане Stargate Worlds мало чем отличается от других онлайновых RPG. Собираем команду, уничтожаем вместе с приятелями монстров и, набравшись опыта, вступаем в гильдию. Здесь привилегий и возможностей для карьерного роста очень много.

Что еще? Нам обещают как PvE-, так и PvP-серверы. На первых убивать других игроков нельзя. На вторых, напротив, это разрешено. Выбор, как всегда, за тобой. Ну а главное – это отличный движок **Unreal Engine 3**. Показанные картинки завораживают. То ли еще будет в финальной версии!

СКВОЗЬ ПЕЛЕНУ

На сегодня тяжело разобраться с имеющимися фактами. Создатели в одном интервью говорят о революционных нововведениях, а в другом (спустя некоторое время) утверждают обратное. Несмотря на значительный срок разработки (почти два года), на большинство возникающих вопросов нет ответа. Так, хваленая универсальная ролевая система прекрасна лишь на словах. Как она реализована – до сих пор не рассказали. Также нет подробной информации о фракциях.

Многие фанаты «Звездного пути» ждут оглашения списка известных персонажей, которых можно встретить в игре. В изобилии материалов, посвященных Stargate Worlds, практически невозможно найти что-то полезное. Впрочем, не будем о грустном. До релиза достаточно времени, так что мы обязательно вернемся к одной из самых многообещающих MMORPG этого года.

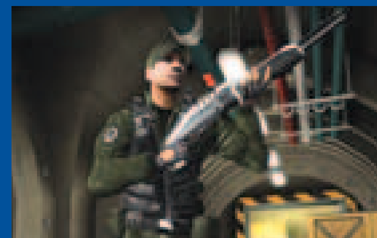
ИСТОКИ

В 1994 году состоялась премьера фильма **«Звездные врата»**. Спустя три года на канале Sci-fi начался показ сериала по мотивам полнометражной ленты. В этом году старичок **Stargate SG-1** празднует свой юбилей – десять сезонов на американском телевидении! И уходит на заслуженный покой, уступая место **Stargate: Atlantis**, съемки которого начались в 2004 году. Конечно же, не обошлось без огромного количества книг, комиксов, настольных ролевых игр и сувенирной продукции. А что делать, фанаты раскупают все это, словно горячие пирожки.




Глядя на такие красивые ракурсы, хочется петь дифирамбы в адрес Unreal Engine 3.

ПЕРВЫЙ БЛИН


Первоначально по вселенной Stargate планировали сделать FPS. Дорогостоящую лицензию доверили австралийской компании Perception. Тем не менее с самого начала все пошло не так, как задумывалось. То затраты на разработку в несколько раз превышали бюджет, то издателя не могли найти. В итоге компания Metro-Goldwyn-Mayer, владеющая правами на знаменитый сериал, направила все силы на разработку *Stargate Worlds*. На сегодня шутер *Stargate GS-1: The Alliance* «заморожен».

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ИДЕАЛЬНОЕ СРЕДИЗЕМЬЕ

Текст: Олег Коротовский



ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
РАЗРАБОТЧИК	Turbine Inc.
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Пять CD/Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lotro-europe.com

Чувствуется, Turbine создавала *The Lord of the Rings Online* с любовью, уделяя максимум внимания каждой детали. Конкретный пример – при генерации персонажа можно выбрать его происхождение. И это не просто лишняя строчка в описании героя, а фактор, определяющий внешность. Скажем, в Дейле нет голубоглазых блондинов, а у людей в Рохане не бывает зеленых глаз. Среди гномов Синих Гор не встречаются светловолосые, зато такой цвет волос характерен для их сородичей с Белой Горы. Кроме того, уточняется, какие приставки или окончания имен присущи жителям конкретной местности. Низкий поклон авторам за то, что отнеслись к воссозданию Средиземья с должным почтением и тщанием.

ПРОФЕССОР БЫЛ БЫ ДОВОЛЕН

Аббревиатура MMORPG расшифровывается как «массовая многопользовательская онлайновая ролевая игра». Однако редкие представители этого жанра полностью подходят под данное определение. Да, почти в каждой MMO-забаве есть уровни, умения, параметры и другая основополагающая RPG-мишура, однако дух Ролевой Игры ощущается в единичных проектах. В этом плане LotRO выгодно отличается от своих конкурентов – здесь ты чувствуешь будто в самом деле живешь в Средиземье. Наверное, именно такие картины представлял Профессор, работая над легендарным «Властелином Колец». Вот полурослик-музыкант сидит на заборе и играет на дудке. Неподалеку гномы разбили привал у дороги – они что-то живо обсуждают, держа в руках внушительные кружки с элем, тогда как на соседнем поле трудолюбивые фермеры выращивают тыквы. А в знаменитом "Party

Дизайнеры – молодцы, других слов нет. Этот мир не только красив, но и удивительно правдоподобен



Фонтан в центре города Бри.



О КОМПАНИИ

■ Американская компания Turbine была создана в далеком 1994 году командой энтузиастов. Изначально штат фирмы насчитывал всего десять человек – теперь же их целых двести. В портфолио «турбинщиков» нет такого количества проектов, как у ее главных соперников по онлайновому фронту – NCSoft и Sony Online Entertainment. Все ее немногочисленные работы (*Asheron's Call*, *Asheron's Call II*, *Dungeons and Dragons Online*, *The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar*) – игры качественные, однако не особо успешные.

ФАКТЫ

0 свежих идей

4 доступные для игры расы

7 классов персонажей

50 уровень – предел развития героя



■ В Средиземье каждому второму NPC нужна помощь игрока.

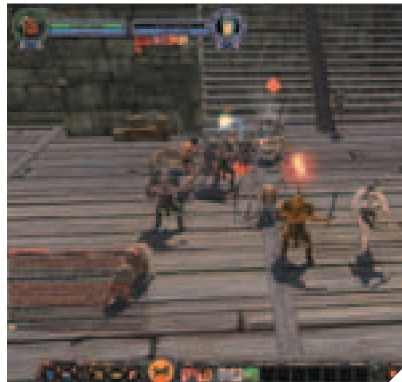


■ Вызволяем из плена ходячее дерево. Поверь, это еще не самое оригинальное задание.

ПЛОХИЕ ПАРНИ

Надоело играть за добрых героев? Нет проблем, в ***LotRO*** можно стать злодеем. На выбор представлены: хитрые орки-налетчики, ядовитые пауки и даже волки. Всех плохишей содержат в резервации Ettenmoors. Это некий аналог Battlegrounds из ***WoW***, только во много раз больше. Славным героям, защитникам слабых и обездоленных, доступ к PvP дается только после 40 уровня, тогда как вступить в армию Темного Повелителя можно уже после 10-го.

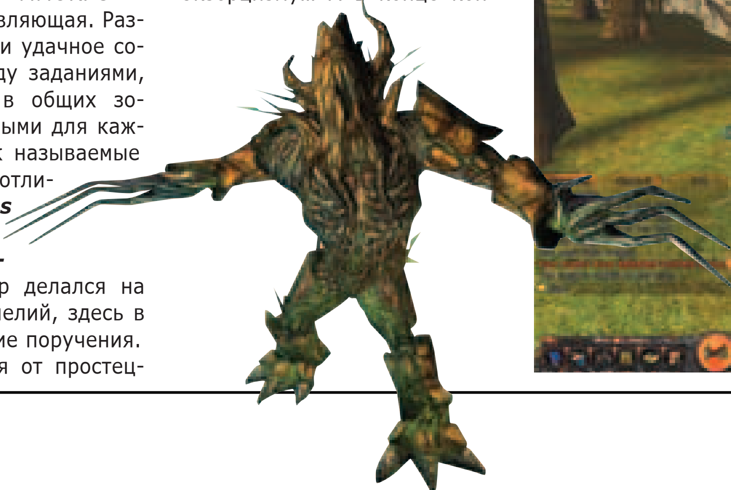
В PvP-зонах всегда есть чем заняться. Например, можно собрать 10 бород гномов, ну или на худой конец отрезать 15 волосатых ножек маленьких хоббитов. Конечными же целями для двух противоборствующих сторон служат замки, лагеря и другие объекты, которые можно захватить. Немало очков дают за штурм крепости и уничтожение заправляющего там NPC-генерала. Убивая врагов, злодеи получают очки «дурной славы». На них можно всячески развивать персонажа.



Tree" (север Хоббитона), где праздновал свой день рождения Бильбо Бэггинс, идут приготовления к какому-то новому торжеству... Дизайнеры – молодцы, других слов нет. Этот мир не только красив, но и удивительно правдоподобен (как фэнтези-вселенная, разумеется).

НЕКОГДА СКУЧАТЬ

Основа любой MMORPG – квестовая составляющая. Разработчики нашли удачное соотношение между заданиями, выполняемыми в общих зонах, и уникальными для каждой партии (так называемые «инстансы»). В отличие от ***Dungeons and Dragons Online: Stormreach***, где упор делался на зачистку подземелий, здесь в фаворе всяческие поручения. Миссии разнятся от простецких до зубодробительных; для решения некоторых вовсе необходима смекалка. Даже банальные просьбы вроде «принеси то, убей тех» обставлены оригинально. Скажем, одного хоббита пугают странные звуки, доносящиеся из библиотеки. Ему кажется, что там поселилось злое приведение. Вначале нас посылают за разными снадобьями и книгами по экзорцизму... А в конце концов выяснится – за книжным шкафом копошится обычная белка. На просторах Шира можно заняться доставкой почты или свежевыпеченных пирогов. В первом случае следует избегать назойливых хоббитов, во втором – изголодавшихся коротышек.



В LotRO нашлось место и для остросюжетных заданий, причем самых разных типов. Порой мы ведем детективное расследование, а порой – сопровождаем или спасаем важных персон.

ГЕРОЙ С ЭКРАНА

В игре четыре играбельные расы (лесные эльфы, горные гномы, люди и хоббиты) и семь классов: ministrel (несмотря на название, это не бард, а некий аналог жреца), guardian (типчный «танк»), bulgar (вор), hunter (лучник), lore-master (мастер магического дела), champion (воин, наносящий огромный урон) и капитан (лидер партии, поддерживает своих соратников).

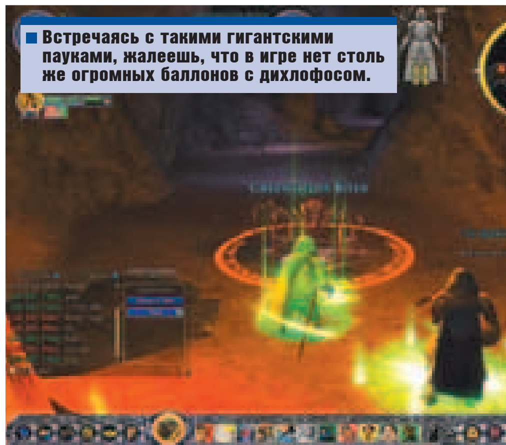


■ Графика смотрится вполне неплохо, но некоторые ракурсы сразу выдают солидный возраст движка.


Командир дает добро на истребление эльфов, хоббитов и прочих врагов орочьего народа.


В игре есть ездовые животные. Правда, какие-то уродливые.


Лагерь орков в Etermoors. На лицо ужасны, внутри... еще хуже.


Встречаясь с такими гигантскими пауками, жалеешь, что в игре нет столь же огромных баллонов с дихлофосом.

В каждом классе можно выбрать более узкую специализацию благодаря системе черт (так называемых "traits"). Необходимые для этого баллы зарабатываются разными путями: будь то исследование территорий, выполнение квестов или просто истребление монстров. Баллы также повышают характеристики героя, кроме того, их можно располагать в определенной последовательности в специальных слотах, что немного напоминает древо талантов ***World of Warcraft***.

У каждой расы – свой набор классов. Скажем, гному не суждено стать lore-master'ом, а полурослику – капитаном. Оно и понятно, ведь полная свобода выбора шла бы вразрез с негласными правилами, заложенными в книге.

ПЕРЕЖИТОК ПРОШЛОГО

Досадно, что такая игра обладает столь непритязательной внешностью. LotRO создана на движке закрытой два года назад ***Asheron's Call II: Fallen Kings*** (тот же «мотор» используется в Dungeons and Dragons Online). Бесспорно, смена дня и ночи, осадки и прочие погодные эффекты выполнены если не на «пятерку» с плюсом, то уж на «хорошо» – наверняка. С другой стороны, нечеткие текстуры, кособокие модели и мрачноватая цветовая гамма нередко вгоняют в уныние. Странно, что при этом игра довольно требовательна к компьютеру (*очень много ресурсов «сжирает» антиальясинг, лучше его вообще отключить – прим. ред.*). Правда, даже при выкрученных на «максимум» настройках графики LotRO сильно проигрывает тому же ***EverQuest II*** или ***Vanguard: Saga of Heroes***.

В СУХОМ ОСТАТКЕ

LotRO – это добротная фэнтезийная MMORPG и одна из лучших игр «по лицензии». На фоне других онлайновых ролевок она выгодно выделяется проработанным до мелочей миром. По правде говоря, обилие деталей – чуть ли единственный плюс проекта. Впрочем, если для тебя это не особо важно, то других поводов переходить сюда из WoW или EQII попросту нет – виртуальное Средиземье предлагает те же самые развлечения, что и ее конкуренты.

УСЛАДА ДЛЯ СЛУХА



Во время неспешных прогулок по окрестностям городов из динамиков льется спокойная мелодия, но стоит увидеть врага, и тихий, приятный мотив сменяет тревожная композиция. Вроде бы уже сто лет в играх существует интерактивная музыка, но здесь она какая-то особенная. Возможно, просто слишком хорошо написана.
Надоело слушать заранее заготовленные мелодии? Что ж, попробуй помузицировать сам: купи герою дудку, арфу или, например, горн.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Внимание к деталям – главный конек проекта, который в первую очередь важен для хардкорных ролевиков и фанатов творчества Толкиена.

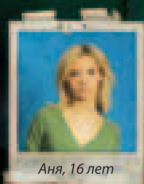
– НЕДОСТАТКИ: Графическому движку давно пора на свалку истории; завышенные системные требования; ноль свежих идей, нестабильная работа серверов.

ИТОГО 7.5 MMORPG, в которой можно отыгрывать роль, а не только шинковать монстров.

W.E.L.L.

ONLINE

Раса: *Цверг*
Регион: *Блистающие земли*
Материк: *Санадария*
Государство: *Велланский Союз*


Аня, 16 лет

«Мой персонаж будет девушкой-цвергом – это самая красивая и изящная, на мой взгляд, раса W.E.L.L. online. Весь мир будет у моих ног! :)»

PLAY WELL - STAY WELL

www.wellonline.com

SIBILANT INTERACTIVE

REVEALITY

ПЕРВАЯ ДОЗА – ДАРОМ

ИГРАЕМ В MMOG БЕСПЛАТНО

Не каждый геймер начинает виртуальную жизнь в платной многопользовательской RPG, ведь он знает о ней только по рассказам друзей и отзывам в прессе. Мы продолжаем рассказывать о проектах, в которых есть так называемый trial-период – время бесплатной игры.

Текст: **Александр Краснов, Андрей Теодорович**

Dark Age of Camelot

Dark Age of Camelot – заслуженный ветеран игрового онлайна, получивший путевку в жизнь еще шесть лет назад. Поначалу незатейливая картинка, стандартные классы, унылый на первый взгляд мир средневековой Англии явно не привлекали геймеров, открывших для себя уютную вселенную ***EverQuest***. Но с каждым годом проект только хорошел – улучшалась графика, появлялись новые возможности и территории… Сейчас DAoC выглядит вполне современно. **Electronic Arts** выпустила уже шесть дополнений и сбавлять темпы пока не собирается. Всем желающим выдается trial на 14 дней.



Стоило королю Артуру отойти в мир иной, как всякая нечисть заполонила его королевство.

САЙТ
www.darkageofcamelot.com

ДАТА ВЫХОДА
2001

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$15

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.92Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 800MHz, 512Mb RAM, 64Mb Video, подключение 128Кбит/с.

ПЛЮСЫ
Механика игры отполирована до блеска.

МИНУСЫ
Проект давно толком не развивается.

ИТОГО
Классическая фэнтезийная MMORPG. Устаревшая, но очень качественная.

D & D Online: Stormreach

В прошлом году мы наградили этот проект «золотым кулером» и поставили ему заслуженные 9 баллов. Было за что: элементы настольной системы **Dungeons & Dragons** искусно вплетены в геймплей, опыт дается за выполнение разнообразных заданий, а не за монотонное убийство монстров. Это развлечение для избранных, привыкших отыгрывать роль по ту сторону экрана, а не «фармить мобов» ради «крутой брони». DDO населяет немного людей, однако если ты любишь проводить время с умом, тебе будет уютно в их компании. Trial рассчитан всего на 10 дней, но и этого хватит, чтобы полюбить DDO.



Присоединяйся к нам – не пожалеешь!

САЙТ
www.ddo.com

ДАТА ВЫХОДА
2006

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$15

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
2Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 2Ghz, 1Gb RAM, 128Mb Video, подключение 128Кбит/с.

ПЛЮСЫ
Почти идеальная MMORPG, в которую играют, в основном, умные люди.

МИНУСЫ
Малая заселенность игрового мира.

ИТОГО
На наш взгляд, один из лучших проектов в своем роде.

The Saga of Ryzom

Ryzom – очень специфическая ролевка: действие игры разворачивается на огромной планете-дереве, «средневековое» фэнтези соседствует здесь с высокими технологиями, персонажи напоминают героев японского мультфильма. Монстров можно разделывать на части, а время года (!) влияет на характеристики растений! Trial тут не ограниченный по времени. Разумеется, чудес не бывает, поэтому многие возможности халявщикам недоступны. Например, тебя не выпустят за пределы стартовой зоны, пока не оплатишь аккаунт. На развитие персонажа также установлено жесткое ограничение – 21 уровень.


Глядя на такие скриншоты, невольно задумываешься: а не употребляют ли дизайнеры наркотики?

САЙТ
www.ryzom.com

ДАТА ВЫХОДА
2004

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$15

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.66Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 2.2GHz, 1Gb RAM, 64Mb Video, подключение 128Кбит/с.

ПЛЮСЫ
Оригинальный и симпатичный мир.

МИНУСЫ
Ryzom могут закрыть в любой момент – слишком мало у нее подписчиков.

ИТОГО
Прогрессивные идеи Ryzom не нашли отклика в геймерском сообществе. Возможно, их оценишь ты.

City of Villains

City of Villains – оригинальное продолжение ***City of Heroes***, в котором ты станешь мегазлодеем. Главные особенности игры – необычные квесты: убийства главарей других группировок, похищения людей, воровство ценных вещей и информации, ограбления банков – все это лишь толика тех преступлений, что придумали разработчики. Интересен и сам способ получения заданий – ты узнаешь о той или иной работенке из газет. Trial стандартный – две недели. Только учти, что почти три четверти аккаунтов приходится на американцев, ведь в других странах «рисованные истории» не так популярны.


Если хочешь, можешь создать злобного трансформера и превратить весь город в руины.

САЙТ
www.cityofvillains.com

ДАТА ВЫХОДА
2005

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$12.99

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.7Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 64Mb Video, подключение 128Кбит/с.

ПЛЮСЫ
Яркая стилистика, необычные квесты и оригинальная система прокачки.

МИНУСЫ
Комиксы – развлечение на любителя.

ИТОГО
Игра для тех, кто устал от эльфов, рыцарей и седовласых магов.

Star Wars: Galaxies

В принципе, ***Star Wars: Galaxies*** оправдала ожидания фанатов. Ты можешь стать джедаем и выбрать Темную или Светлую сторону Силы. Как вариант – оставить на полке лазерную саблю и податься в наемники, примкнуть к контрабандистам, уйти с головой в торговлю. В любом случае, тебя всегда будут окружать знакомые по фильму декорации и герои. Жаль, что в последние годы проект растерял большую часть подписчиков – во многом по вине самих разработчиков. Они здорово изменили механику игры – и отнюдь не в лучшую сторону.
За 14 дней ты решишь, нужна ли тебе SWG в таком виде или нет.


«Выходим мы в лес и чувствуем – за каждым деревом притаился злобный повстанец».

САЙТ
www.starwarsgalaxiesonline.com

ДАТА ВЫХОДА
2003

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$15

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.2Gb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb Video, подключение 128Кбит/с.

ПЛЮСЫ
Забавная анимешная игра.

МИНУСЫ
Разработчики изменяют игру, не особо прислушиваясь к мнению подписчиков.

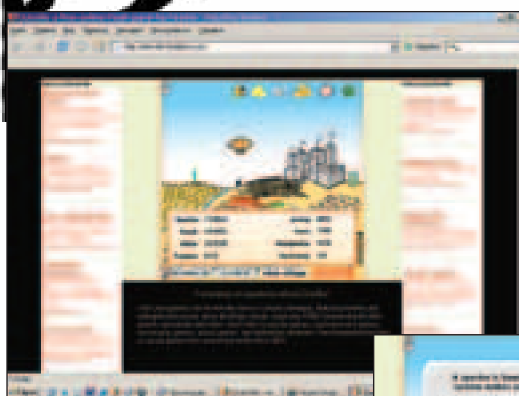
ИТОГО
Ты поклонник SW? Значит, сможешь закрыть глаза на минусы игры.

ПРОСТЫЕ ФЛЭШКИ

НИЧЕГО ОСОБЕННОГО, НО ТЕБЕ ПОНРАВИТСЯ

Текст: **Иван Гусев**

Если бы я работал рекламщиком, наверное, так преподнес бы данный выпуск «Флэш-рояль»: «Все самое лучшее и интересное только у нас!» Однако я честный журналист и ограничусь скромной ремаркой: еще одна порция любопытных флэшек, которые просто-напросто скрасят час твоей жизни. Ведь для этого флэш-игры и существуют.





■ Если будешь играть плохо – народец взбунтуется.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
средняя
РАЗМЕР
2625Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

DOTVILLE

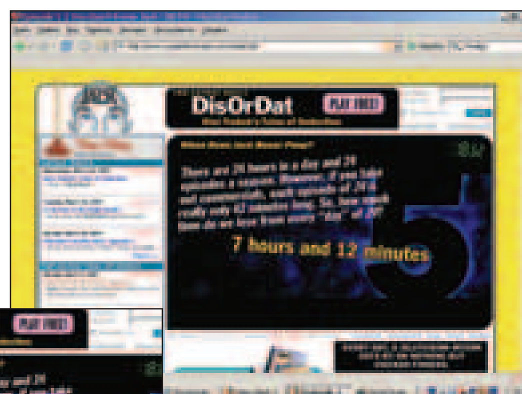
http://dotville.fizzlebot.com

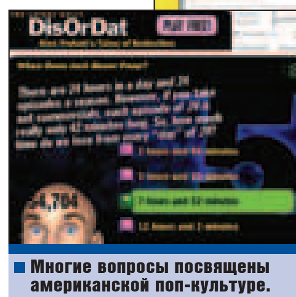
Finefin, создатель ***Dotville***, черпал вдохновение, играя в ***Civilization*** и ***SimCity***. Правда, в отличие от творений **Сида Мейера** (Sid Meier) и **Уилла Райта** (Will Wright) партия в Dotville длится минут десять. Разумеется, геймплей сильно упрощен, однако в увлекательности этой флэш-игре не откажешь.
Тебе выпала честь управлять народом Точки. Граждан нужно кормить и защищать, они же отплатят владыке уважением. Если жители будут голодны и несчастны или враг захватит их город, игра закончится. А вот если ничего подобного не случится, готовься стать императором. Что нужно для победы? Строить фермы – они производят еду, рынки – приносят деньги, шахты – дают металл и, наконец, ковать оружие и тренировать армию. В конце игры, состоящей из 50 ходов, тебя ждет война с империей Клеток. Боевые действия напоминают известную забаву «камень – ножницы – бумага». Это своеобразный симулятор бога для тех, у кого нет времени на многочасовые партии.

YOU DON'T KNOW JACK

www.youdontknowjack.com

You Don't Know Jack – это серия компьютерных викторин. Ее первая часть вышла в далеком 1995 году и удостоилась умопомрачительной оценки 9.2 от солидного и безгранично почитаемого мной сайта **GameSpot**. По сути, YDKJ – электронное телешоу в духе «Кто хочет стать миллионером?» или «Слабого звена». Благодаря незатейливому геймплею и комедийному оттенку серия пользовалась феноменальным успехом в 90-х. Однако в XXI веке популярность пошла на спад, и вот уже шесть лет фэны YDKJ ждут следующей части. И вот игра возродилась, правда, пока только в онлайне. Компания **Jellyvision** ежемесячно выпускает новые эпизоды. Сделаны они во **Flash** и абсолютно бесплатны. Отличная графика, превосходная озвучка, небанальный юмор и неожиданные вопросы – вот ради чего тебе стоит попробовать YDKJ. Жаль, смысл некоторых вопросов понятен только американцам. Но ты же знаешь: в викторине всегда можно просто угадать!





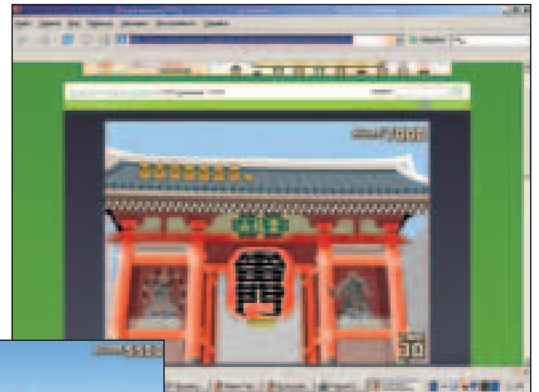
■ Многие вопросы посвящены американской поп-культуре.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
средняя
РАЗМЕР
2417Kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 4.0

NEW NEST OF MOAI

www.shockwave.co.jp/games/arcade/actiongame/moainosu/play.html

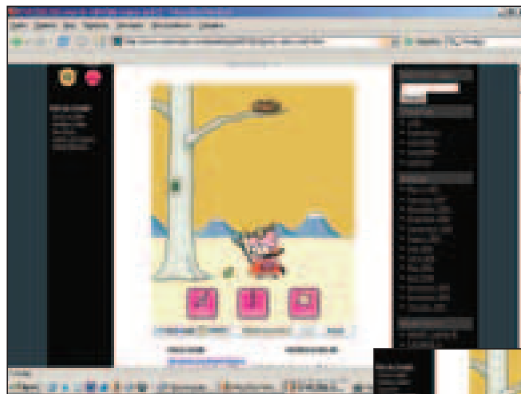
Год назад я рассказывал о флэш-игре ***Nest of Moai***. Она состояла всего из трех уровней – каждый длился полминуты. Теоретически игру можно было пройти за 90 секунд. Впрочем, с первой попытки это никому не удавалось.
Недавно японские разработчики, создавшие Nest of Moai, выпустили полусиквел-полуримейк своего популярного проекта. Экран игры стал заметно больше, увеличилось количество уровней. А вот геймплей остался прежним. И правильно – не зря же говорят: «не чини то, что и так работает»! На экране в огромном количестве появляются древние изваяния с острова Мауи. Твоя задача – провести по ним курсором. Те изваяния, которые ты задел, исчезают. Новые монументы вырастают из-под земли, выпрыгивают из окон, парят в космосе, падают с небес на парашютиках, водят хороводы… Все это игровое безумие сопровождается забойной японской музыкой. А мужик, орущий за кадром, вообще бесподобен.

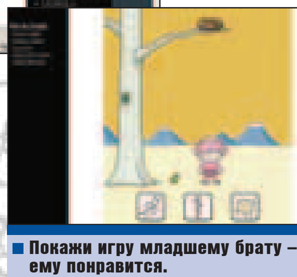




Нужен чит? Нажми Tab во время игры!

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ высокая
РАЗМЕР 923Kb
ОЦЕНКА 5.0





Покажи игру младшему брату – ему понравится.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ низкая
РАЗМЕР 745Kb
ОЦЕНКА 4.0

GROW NANO VOL.2

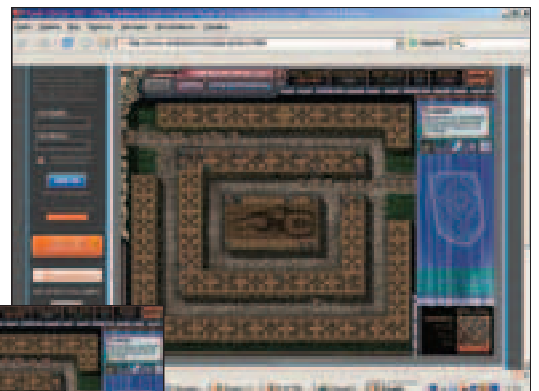
www.eyezmaze.com/eyezblog/2007/02/grow_nano_vol2.html

Наконец-то я дождался следующей головоломки из серии ***Grow***, создаваемой талантливым японским флэш-дизайнером, чье имя мне никак не удается запомнить. Увы. ***Grow Nano vol.2*** оказалась чудовищно короткой и простой забавой. То ли она предназначена для детей, то ли разработчик обленился. Впрочем, как известно, талант не пропьешь, и Grow Nano vol.2 обладает фирменным шармом и стилем. Маленький мальчик нашел птенца, выпавшего из гнезда. Ему нужно доставить бедняжку «домой», и наша задача – помочь с добром делом. Геймплей Grow Nano vol.2 идентичен тому, что ты видел в других играх серии. Кликай на предметы внизу экрана, смотри, что происходит, и делай выводы. Поскольку в этой головоломке представлены лишь три вещи (палка, повязка и плащ) у нее есть всего шесть вариантов решения. Однако благодаря неожиданному забавному финалу ты вряд ли пожалеешь о трех минутах, проведенных за игрой.

FLASH CIRCLE TD

www.candystand.com/play.do?id=17995

Все гениальное просто, считает **Дэвид Скотт** (David Scott) – флэш-дизайнер, создавший ***Flash Circle TD***. Эта стратегия отличается здоровым минимализмом и высокой реиграбельностью. Твоя задача – защитить небольшой кусок земли от монстров. Тут нет ни солдат, ни танков. Только оборонительные башни. Их пять типов, каждый со своими плюсами и минусами. Одна башня дешево стоит и отличается приличной скоростью стрельбы по врагам, однако наносит маленький урон. Другая «бьет больнее», но и цена ее высока. Третий тип башен оптимален в плане цена/качество, вот только годится лишь для отстрела летающих тварей. Игра идет в реальном времени, отряды монстров атакуют один за другим. За убитых чертяк дают деньги, которые ты тратишь на постройку новых башен и апгрейд уже имеющихся. Цель – продержаться как можно дольше.
И помни: едва на экране скопится 101 монстр, наступит полный game over.





Геймплей несколько однообразен, но… все равно затягивает!

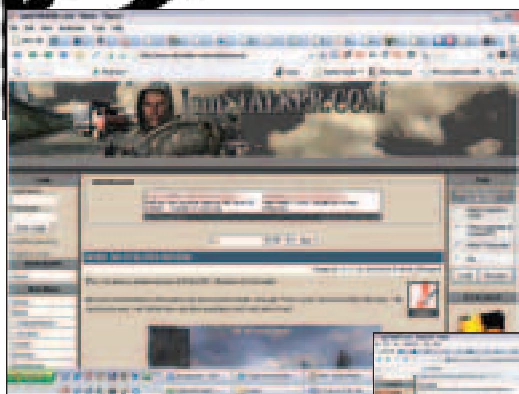
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ высокая
РАЗМЕР 2654Kb
ОЦЕНКА 5.0

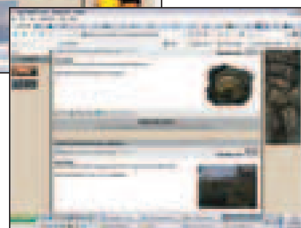
ПЯТЕРКА ФЭН-САЙТОВ СТАЛКЕРА

ГДЕ ДОЖИДАЛИСЬ ЛЕГЕНДАРНОГО ДОЛГОСТРОЯ?

Текст: **Александр Краснов**

Не все фэн-сайты *S.T.A.L.K.E.R* дожили до его появления. Большая часть закрылась или на время приостановила свою работу. В этом номере мы познакомим тебя с самыми «стойкими» порталами, которые радуют посетителей и по сей день.





Эксклюзива на сайте немного, но iamstalker ценен обширной новостной лентой.

ДИЗАЙН	■■■■■	3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■	3.0
УДОБСТВО	■■■■■	4.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■	3.0

МЕНЯ ЗОВУТ СТАЛКЕР

www.iamstalker.com

Несмотря на то, что ***S.T.A.L.K.E.R.*** – игра украинская, у нее нашлось немало поклонников и за рубежом, где создают такие шедевры, как ***Half-Life***, ***Prey*** и ***Doom***. Более того, на чужбине фанатских сайтов, посвященных долгострою, не меньше, чем у нас. Один из таких порталов называется **www.iamstalker.com**. Почти за пять лет ресурс добился высокой посещаемости, однако его внешний вид так и остался серым и неприглядным. Неказистый шрифт, тусклая цветовая гамма, заурядное оформление страниц... Такое впечатление, что перед нами сайт предприятия, торгующего ловушками для тараканов.

Да и в остальном страничка мало чем примечательна.

В разделе «файлы» ты найдешь набор устаревших календарей и парочку скинов для ***Windows Media Player***.

Главную ценность этого ресурса представляет обширная новостная лента (первая заметка написана 16 августа 2003 года), по которой можно проследить всю историю разработки «Сталкера».

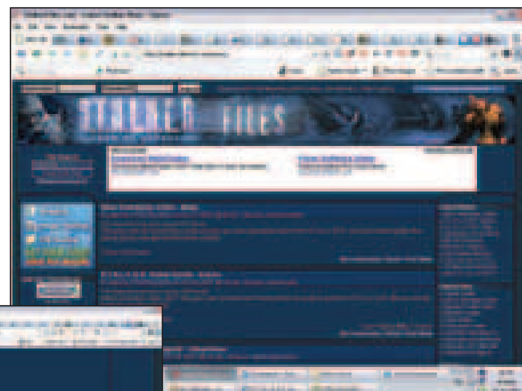
СТАЛКЕР УШЕЛ НА ФРОНТ

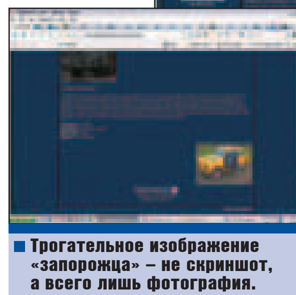
http://stalker.filefront.com

Как правило, лучшие фанатские ресурсы создают не рядовые поклонники, но многоопытные дизайнеры. Вот и над **stalker.filefront.com** работали профессионалы с **filefront.com**.

Сайт располагает великолепными видеороликами, обоями для рабочего стола, мелодиями и прочими тематическими материалами. На главной странице авторы гордо разместили разделы с модами, картами, скинами и патчами, однако наполнить их почему-то забыли. Зато любительских мелодий с каждым днем становится все больше.

Внешний вид stalker.filefront.com выдержан в едином стиле, но если ты решил провести на сайте больше чем полчаса, будь осторожен – однообразные страницы синего цвета могут здорово надоесть. Особенно глаза устают после чтения новостей и заметок, поскольку везде используются мелкие шрифты.





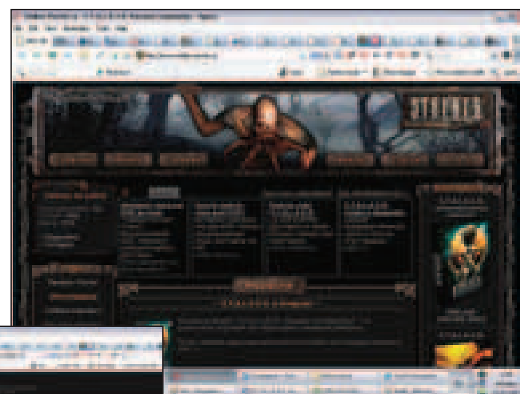
Трогательное изображение «запорожца» – не скриншот, а всего лишь фотография.

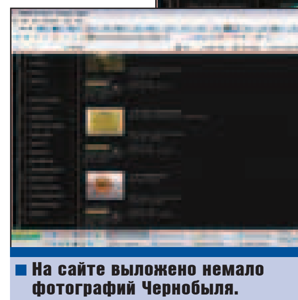
ДИЗАЙН	■■■■■	4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■	4.0
УДОБСТВО	■■■■■	5.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	■■■■■	4.0

НЕЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

www.stalker-portal.ru

Ресурсу **www.stalker-portal.ru** чуть больше трех лет, и за это время он стал одним из самых успешных фэн-сайтов о ***S.T.A.L.K.E.R.***. Секрет популярности невероятно прост: стильный и удобный дизайн, богатое наполнение, своевременное появление новостей. Лента обновляется почти ежедневно. Читать небольшие заметки о новых событиях в мире «Сталкера» – одно удовольствие: написаны они весьма неплохо и не мозолят глаза мелкими буквами. Но самое интересное ждет тебя в глубинах ресурса, в разделах «файлы» и «статьи». На www.stalker-portal.ru собраны десятки рассказов поклонников, истории о Чернобыле, дневники разработчиков и, разумеется, публикации о самой игре. В соседней ветви «файлы» полезной информации найдется не меньше. Кроме традиционных карт, модов, музыки и видеороликов здесь есть десяток любительских игр. Поверь, многие из них достойны твоего внимания. Обязательно загляни на этот сайт, он лучший в своем роде.





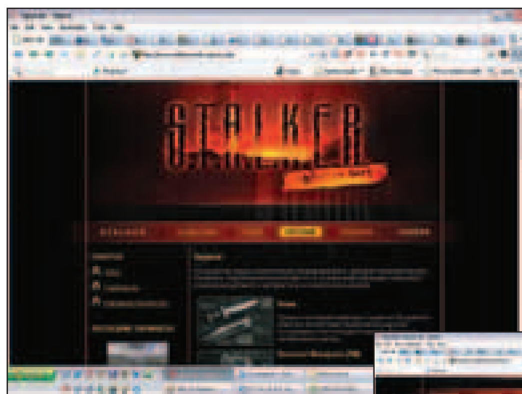
На сайте выложено немало фотографий Чернобыля.

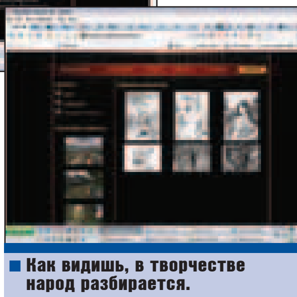
ДИЗАЙН	5.0
НАПОЛНЕНИЕ	5.0
УДОБСТВО	5.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	5.0

МИР ЗА ПРОВОЛОКОЙ

www.stalkerworld.ru

Иногда за красочным фасадом скрывается вовсе не то, чего ждешь после беглого знакомства. И **www.stalkerworld.ru** яркий тому пример. Впервые открыв главную страницу, невольно задумываешься – «а не официальный ли это сайт?». На такие мысли наводит богатое наполнение и специфический дизайн – неброский и в то же время очень симпатичный. Тексты разбиты на главы и щедро сдобрены картинками. Но через полминуты понимаешь, что, кроме смазливой внешности, «Мир Сталкера» ничего предложить не может. В традиционных разделах с галереей, описаниями персонажей, оружия и монстров эксклюзивных файлов нет и в помине. А «народным творчеством» в наш век уже никого не удивишь. Ко всему прочему, на www.stalkerworld.ru нет даже намека на ленту новостей и форум. Кажется, что ресурс совсем не развивается (обновлений давно уже не было), однако представленная на нем информация, возможно, покажется тебе полезной.





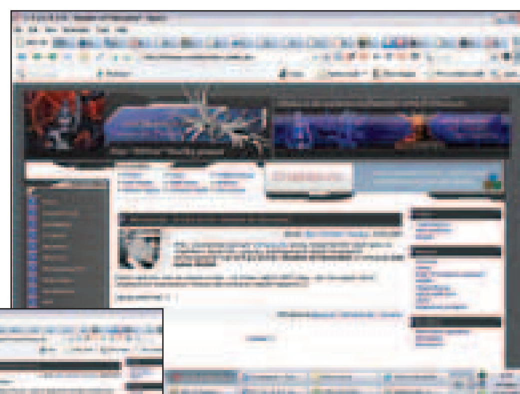
Как видишь, в творчестве народ разбирается.

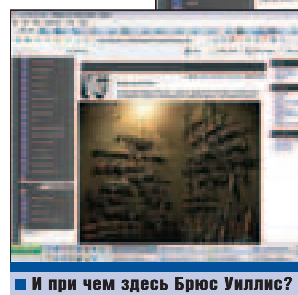
ДИЗАЙН	4.0
НАПОЛНЕНИЕ	3.0
УДОБСТВО	5.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	4.0

НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫЙ ОТПРЫСК

http://3dmania.ru/stalker

Фанатский ресурс **3dmania.ru/stalker** появился на базе портала **3Dmania.ru**. Несчастному «отпрыску» достались все болячки родителя: отталкивающий внешний вид, глуповатые тексты и скучное содержание. Больше всего страшит дизайн. Мало того что цвета и оформление не соответствуют стилю ***S.T.A.L.K.E.R.***, так еще и на каждой странице автор зачем-то лепит физиономию Брюса Уиллиса. Подозреваем, что от большой любви. Исследуя сайт более внимательно, понимаешь, что первое впечатление отнюдь не ошибочно. Единственное, чем создатель пытается заинтересовать посетителя, – это несвежие статьи и пресные описания мира, персонажей, врагов и транспорта. Любопытен лишь раздел читательских рассказов, где найдется несколько действительно стоящих произведений.



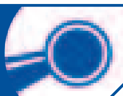


И при чем здесь Брюс Уиллис?

ДИЗАЙН	3.0
НАПОЛНЕНИЕ	3.0
УДОБСТВО	3.0
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	3.0

WORLD OF WARCRAFT

РАЗВИТИЕ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



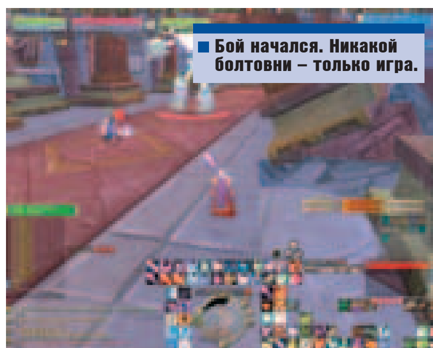
СТАТУС: **ТРОЛЛЬ-МАГ TORICK, 70 УРОВЕНЬ**
ДИСЛОКАЦИЯ: **ВХОД В ПЕЩЕРУ ГРУУЛА**

Текст: **Святослав Торик**

– Да ты смешной, если считаешь игру в WoW работой!
– Скажи это своему рейд-лидеру, посмеетесь вместе.
С форума worldofwarcraft.ru



Рейд в *World of Warcraft* – сложная и кропотливая работа. Только подготовка к нему порой затягивается на несколько дней. Тебе придется играть с девяти вечера до двух часов ночи, не смыкая глаз. Четко выполнять поручения лидера. Любая провинность чревата наказанием, но рискнуть все же стоит. Быть может, в награду ты получишь ценный предмет, который доставит не меньше радости, чем какое-то развлечение или вещь из реального мира.


Бой начался. Никакой болтовни – только игра.

НЕМНОГО ОПТИМИЗМА

Все пять часов будут посвящены прохождению безумно интересных подземелий, недоступных обычным игрокам. Ты убьешь мощнейших монстров и боссов; опробуешь в деле хитроумную тактику; продемонстрируешь товарищам свою смекалку; подружишься с другими членами команды.

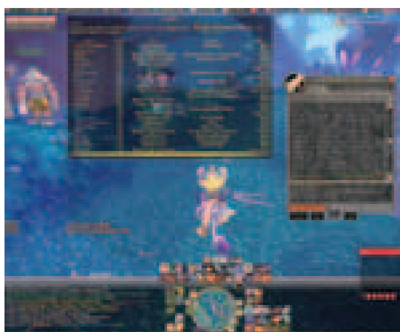
Первое убийство крутого противника сродни победе в спортивном состязании. Эти ощущения сложно передать. Но, увы, победив монстра повторно, ты не испытаешь те же самые эмоции. Еженедельная зачистка знакомого до последнего закутка подземелья жутко надоедает, превращается в рутину. Еженедельная, потому что в каждом рейдовом инстансе есть автосохранения. Приведу конкретный пример. Команда продвигается до определенной точки – скажем, убивает особо «упитанного» врага. Если после этого все ее участники выйдут из игры на несколько часов или даже дней, то супостат не воскреснет. Сохранения аннулируются каждую неделю, в ночь на вторник и сре-


Перед входом в подземелье одному из командиров следует спросить у несознательных игроков, есть ли у них эликсиры.


Стандартная картина: кто-то что-то сделал не так, и вся работа рейда пошла дракону под хвост.

ОТ ПЕРЕМЕНЫ МЕСТ СЛАГАЕМЫХ...

Адд-он ***The Burning Crusade*** изменил многое в жизни гильдий – прежде всего потому, что число участников рейда сократилось с 40 до 25. Разработчики утверждали, мол, координация четырех десятков игроков крайне сложна. Многие фракции стали разваливаться, делиться, а иногда – объединяться. Одним не досталось места в команде, другим, наоборот, все равно не хватало людей, третьим надоело играть до двух часов ночи... Старая MMORPG-пословица гласит: «Если в гильдии образовались два рейда, то скоро появится новая гильдия». Ведь в первый рейд наверняка отберут самых лучших, самых пунктуальных и самых умелых игроков, тогда как участники второго будут довольствоваться местом на «скамейке запасных». Исход недовольных вполне предсказуем.

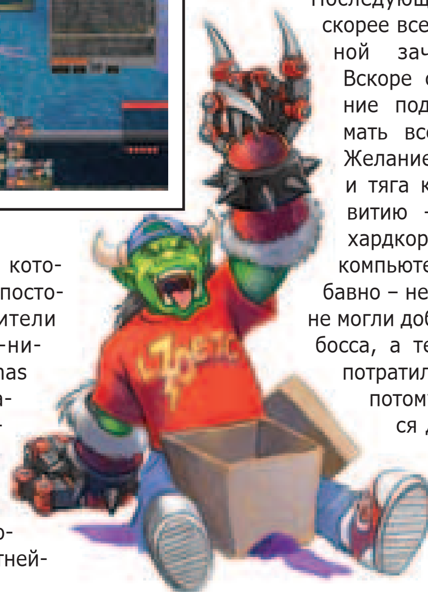


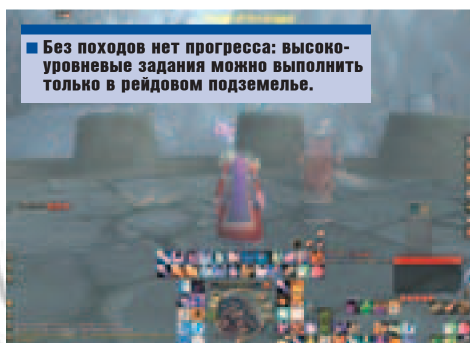
ду – на американских и европейских серверах соответственно.

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НЕ СПИТСЯ

Все население World of Warcraft делится на казуалов и хардкорщиков. Первые – это обычные геймеры, проводящие в игре по два-три часа в день. Им много не надо: прокачаться до высшего уровня, сходить в какое-нибудь подземелье да чуток приодеться. Их не интересуют рейды и все эти заморочки с толпой персонажей, пытающихся завалить очередного дракона. Хардкорщики озабочены совсем другим, и даже зачистку скучнейшего района они называют «освоением высокоуровневого рейдового контента». Огнедышащая рептилия для них – проходной этап, ступенька к высшей цели – познать все, что предлагает **Blizzard**.

А предлагает она очень многое. Не то что за неделю – за полгода всего не осилишь. Впрочем, есть гильдии, которые совершенствуются постоянно, и их представители преодолевают какой-нибудь страшный Naxxramas в считанные месяцы. Таковой, к примеру, является интернациональное сообщество Nihilum (смотри врезку). Прелесть рейдов заключается не только в приятнейших ощущениях, которые получаешь, убивая сильных противников. Поначалу хардкорная гильдия осторожно исследует инстанс, нащупывает слабые стороны монстров, использует чужие тактики боя или же создает собственные. В первую неделю будут убиты три-четыре босса. Во вторую – еще один-два, уровнем повыше. Последующие несколько дней, скорее всего, ознаменуются полной зачисткой территории. Вскоре совместное прохождение подземелий будет занимать всего несколько часов. Желание стать непобедимым и тяга к стремительному развитию – вот что заставляет хардкорщиков просиживать у компьютера ночи напролет. Забавно – недавно они и за неделю не могли добраться до финального босса, а теперь на все про все потратили два вечера – да и то потому, что в рейде оказался друид-новичок, погибший в самый неподходящий момент. Ветераны любят вспоминать, как тяжело было полгода

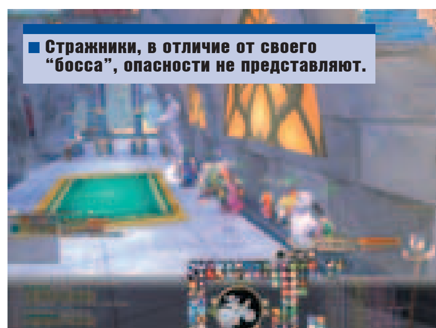



Без походов нет прогресса: высокоуровневые задания можно выполнить только в рейдовом подземелье.


«Мастер-лутер» – это своего рода судья, который следит за соблюдением правил дележки лута (вещей, падающих с монстров) и самостоятельно раздает добычу.


Поначалу я тоже боялся Найтбейна, а теперь убиваю его играючи.

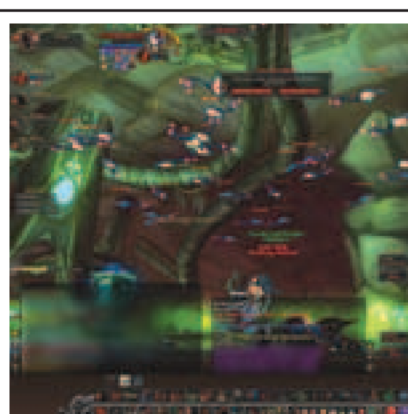

В WoW даже театры встречаются.


Стражники, в отличие от своего "босса", опасности не представляют.

назад осваивать пещеру Короля Огров, в которую их гильдия сейчас и не заглядывает – некогда опасное логово теперь кажется детской песочницей.

ЛИДЕРЫ PVE-ПРОГРЕССА

Nihilum является самым знаменитым сообществом в мире *World of Warcraft*. Его участники первыми прикончили самых крутых боссов. На их счету прохождения таких сложных инстансов, как The Temple of Ahn'Qiraj, Naxxramas, Gruul's Lair, а к моменту выхода журнала наверняка будет похоронена и Леди Важш, повелительница Serpentshine Caverns. Что особенно приятно, гильдия эта – европейская, играет за Орду. Nihilum постоянно конкурирует с американской фракцией Альянса Death & Taxes, которая буквально дышит ей в затылок. Из русских гильдий стоит отметить Wanted (Европа, Альянс), которая отстает от флагманов всего на несколько боссов. "Догоним и перегоним", – утверждают соотечественники.



ТЫ НЕ В АРМИИ

Для прогресса в PvE (Player vs. Environment: исследование мира, выполнение квестов, уничтожение монстров) требуется немало времени и сил. Осваивая очередную зону, придется выпить десятки эликсиров, зачаровать экипировку по высшему разряду, как следует изучить способности своего класса и постигнуть тонкости командной игры. В каждом организованном рейде есть четкая иерархия, и любое неподчинение грозит изгнанием. Никто не спорит с тем, что каждый человек играет так, как ему удобно, но только при одном условии – если это не мешает его товарищам.

Опытные геймеры придумали множество эффективных тактик и неоднократно их отработали. Изобретать собственную – пустая трата времени. Впрочем, случается и так, что состав рейда не подходит для той или иной тактики – тогда следует выдвигать свои предложения. Как вариант – вносить изменения в «обкатанную» схему (главное, не выдумывать ничего экспромотом, на ходу — действия должны быть четко обговорены и спланированы заранее). Прекрасный пример – Karazhan, первый рейдовый инстанс в ***The Burning Crusade***. Тамошних боссов удастся вырезать практически в любом составе. Можно пойти без паладина, разбойника или шамана – просто с некоторыми противниками выйдет больше мороки. В любом случае, у каждого рейда есть лидер – именно он приказывает, кому и чем заниматься. Грамотный командир приведет отряд к победе даже в, казалось бы, безвыходном положении. Главное – беспрекословно выполнять его приказы. Почти как в армии, однако здесь тебя никто насильно не держит. Можешь плюнуть на все и уйти в любой момент. Правда, с некоторыми оговорками.

Если очень хочется спать и дальше играть уже невмоготу – поищи замену, не отключайся без предупреждения. Наверняка в онлайне найдется адекватный геймер, который с радостью поучаствует в рейде. В крайнем случае хотя бы изволь со всеми попрощаться, ведь отписать в чате "gtg, sry" (got to go, sorry – нужно идти, извиняюсь) совсем несложно. Забыл в банке необходимые зелья? Не молчи, посоветуйся с лидером и другими членами команды. У кого-нибудь да найдется пара бутылочек. Главное – не подводить остальных. Ибо, как говорится, если ты плюнешь на рейд – он утрется. А вот если рейд плюнет на тебя...


Я уже на месте, дожидаюсь подкрепления.

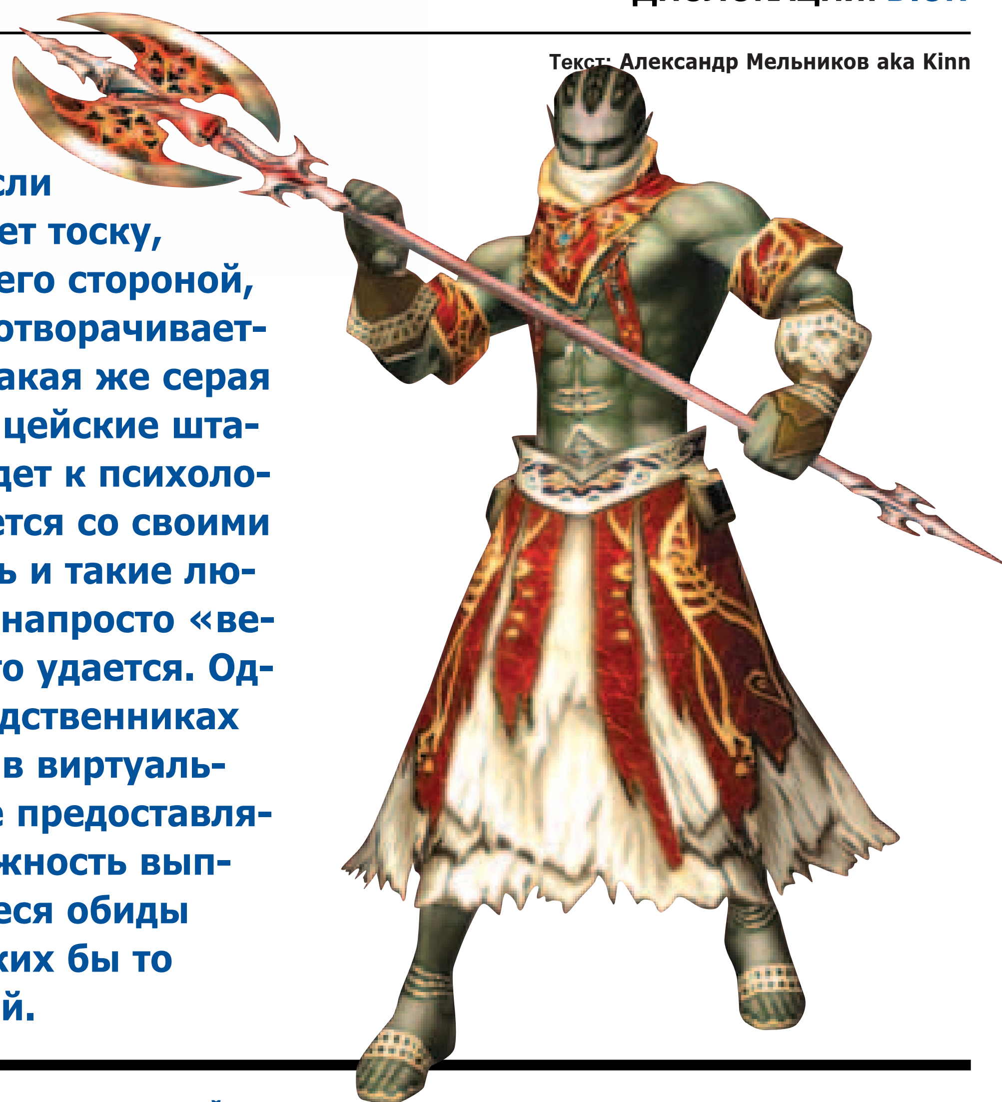
LINAGE II: DATH OF BLOOD

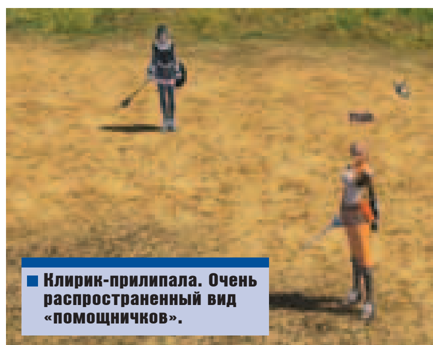
ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ. ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО «МЕСТЬ»

СТАТУС: HUMAN FIGHTER, TANTA 23 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: DION

Текст: Александр Мельников aka Kinn

Что делает человек, если работа нагоняет тоску, девушки обходят его стороной, фортуна все время отворачивается, а жизнь у него такая же серая и скучная, как милицейские штаны? Как правило, идет к психологу или сам разбирается со своими проблемами. Но есть и такие люди, которые просто-напросто «веселятся» там, где это удается. Одни срываются на родственниках и друзьях, другие – в виртуальных мирах, которые предоставляют отличную возможность выплеснуть накопившиеся обиды практически без каких бы то ни было последствий.





Клирик-прилипала. Очень распространенный вид «помощничков».

КОВАРНЫЙ МСТИТЕЛЬ

Несколько недель назад мы – я и два других игрока – охотились на волколаков и големов, пытаясь заработать очередной уровень. В один прекрасный момент к нам подбежал темный эльф и принялся убивать всех без разбору – и монстров, и героев. От пары его выстрелов погибали не только хлюпики-маги, но и крепыши-воины. В одиночку злобного лучника не удавалось усмирить никому. Тогда мы дружно набросились на него и разделали под орех. Но темный эльф не торопился воскрешаться в городе. Наблюдая за тем, как мы истребляем местных тварей, он грозил нам неминуемой расправой. Как говаривал Гоблин, «в английском языке мата нет», но назвать речь того парня цензурной тоже было нельзя. Покачавшись еще немного, я вышел из игры и отправился спать. Произошедший случай был бы благополучно забыт, если бы не его продолжение.

На следующий день рядом с городом на острове людей появились непонятные персонажи, облаченные в крепкую бро-

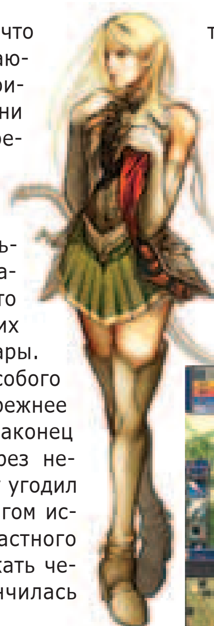

Редкая удача. Сундук находится неподалеку от монстра с ключами.


Развитие клана – очень дорогое удовольствие.

РАСОВАЯ НЕТЕРПИМОСТЬ



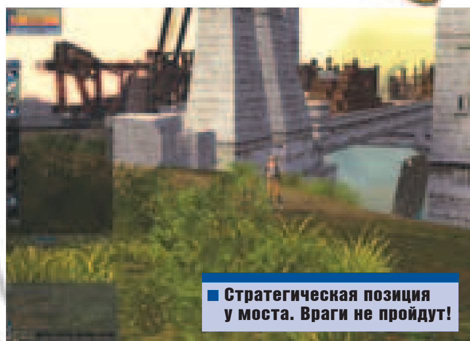
Бороздя просторы *Lineage II* несколько лет подряд, я сделал одно интересное наблюдение. Из всех играбельных рас только орки встречаются еще и в качестве монстров. Здесь нет враждебных темных и светлых эльфов, людей и гномов.
Причем модели орков-монстров и орков-героев отличаются друг от друга так же, как чихуахуа от сенбернара. Первые – ничтожные задохлики, вторые – мускулистые верзилы.
Интересно, разработчики позаботились о зеленокожих противниках только потому, что орки олицетворяют ярость и злобу, или же это случайное совпадение, о котором авторы даже не задумывались?
А ведь так хотелось бы видеть и людей-разбойников, и эльфов-отступников, и одичавших горных гномов...



ню. По ней было видно, что хиленькие монстры, обитающие в здешних местах, воинов явно не интересуют. Они не торговали, не скупали ресурсы (так делают многие, ведь в начальных городах новички еще не знают настоящих цен и частенько продают диковинные материалы за гроши), а просто чего-то ждали у городских ворот, разбившись на пары. Не придав увиденному особого значения, я побежал на прежнее место, чтобы получить наконец 20-й уровень... и уже через несколько секунд мне в спину угодил огненный шар, отчего я мигом испустил дух у ног безучастного стражника. Попытка выбежать через другие ворота закончилась точно так же, с той лишь разницей, что там меня погубило не заклинание, а метко пущенная стрела. Вскоре я подметил неприятную закономерность. Убийцы мешали выйти из города не всем, а лишь мне и еще паре человек, участвовавших во вчерашней бойне. На нас, проще говоря, была объявлена охота, но что-либо сделать в этой ситуации мы не могли — плохо экипированные персонажи двадцатого уровня не в состоянии дать отпор отряду высокоуровневых воинов, которые обладают отличным оружием и броней. За вечер я так толком и не поиграл, зато приобрел двух новых друзей – нас крепко сплотил тот случай с темным эльфом, и мы решили дать достойный отпор коварному мстителю.

ПОТОМУ ЧТО МЫ БАНДА

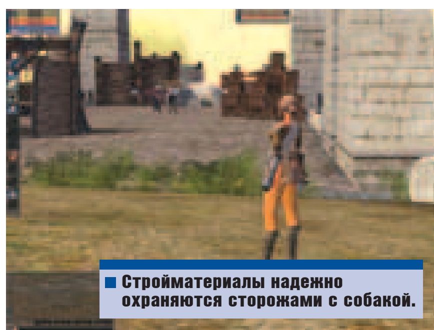
Было решено создать новых персонажей и по возможности держаться вместе. Я вновь выбрал воина. В отличие от прежнего бойца он орудовал кинжалом, поскольку короткий клинок оказался намного полезнее меча. При спецатаке длинное лезвие почти всегда попадает в цель, однако наносимый урон превосходит обычный лишь в два-три раза. Мощный удар кинжалом, напротив, часто рассекает воздух, зато если уж и достигает цели, то жертва (равного с тобой уровня или слабее) тотчас теряет почти все свое здоровье. Это позволяет сэкономить уйму денег на soulshots – таблетках, усиливающих атаки героя вдвое.
Теперь я частенько бегаю с человеком-клириком, который желает получить профессию Prophet, после чего он сосредоточится не столько на лечении соратников,


Стратегическая позиция у моста. Враги не пройдут!


Вот эта пещера не указана на карте, но исследовать ее мне пока рано. Мал еще.

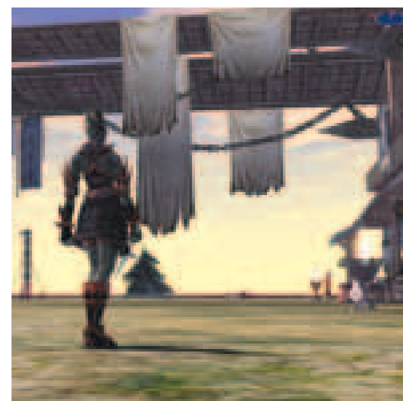

В игре есть не только арены для выяснения отношений между игроками…


…но и ипподромы. Сделаем ставку?


Стройматериалы надежно охраняются сторожами с собакой.

НОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

С 1 марта стартовал тестовый сервер, на котором все желающие могут заранее опробовать новое дополнение *Interlude*. Большое внимание разработчики уделили высокоуровневым персонажам, добавив в игру множество заклинаний и умений для персонажей, получивших третью профессию. Помимо этого появилась новая зона с непролазными джунглями и боссом, похожим на тираннозавра. Но и у новичков будет праздник! Для них авторы приготовили призрачное оружие. Стоит оно недорого, но со временем теряет былую прочность и разрушается. Это позволит игрокам хоть и временно, но все же пользоваться приличной экипировкой. Впрочем, этим список нововведений не ограничивается – **NCSoft** обещает множество сюрпризов.



сколько на усилении их боевых качеств. Путешествуя по миру, он всегда держится за моей спиной, ни во что не вмешивается и лишь получает опыт и SP. Этот парень раз в двадцать минут накладывает на меня очень эффективные заклятья, после чего некоторое время покуривает бамбук в сторонке. Главное, нас обоих такой расклад устраивает. Второй напарник пока слегка отстает в развитии – ссылается на семейные неурядицы и жуткую непогоду. Мол, жена сковородой от компьютера отгоняет, а до интернет-кафе в жуткий дождь идти тоже не хочется. Но я думаю, что скоро он разрешит свои трудности, и мы будем ходить втроем.

СЕКРЕТ СЧАСТЬЯ

Чтобы совладать с такими сильными противниками, вроде тех, что встретились возле городских ворот, недостаточно иметь группу из сбалансированных и хорошо развитых персонажей. Также необходимо обзавестись отличной экипировкой, а она стоит огромных денег. Но и эту проблему мы частично решили. Недалеко от Диона есть место, где водятся краснокожие гоблины, из тел которых частенько выпадают особые ключи. С помощью них можно открыть сундучки со свитками, улучшающими оружие и броню. Самое интересное, что гоблинами никто кроме нас не интересуется. Даже персонажи-боты, убивающие всех монстров в этом районе, их почему-то не трогают. Только тс-с-с! – никому ни слова про это «рыбное» место!

Но, прежде всего, манускрипты привлекали нас как источник неплохих денег, ведь такой товар на рынке всегда в цене. Кроме того, использовать самостоятельно «заточки» (так игроки называют эти свитки) мы не могли – наша дешевенькая одежка не была рассчитана на какие бы то ни было улучшения.

В конце концов мы распродали все трофеи. Лично я на вырученные средства приобрел броню и кинжал за полтора миллиона золотых. Как показывает практика, на первых порах деньги куда нужнее, нежели крутая экипировка, свитки и артефакты. Пока твой герой слаб, сложно эффективно использовать все это добро, уж лучше иметь реальную наличность.

Еще одно важное достижение нашей группы – создание собственного клана. Посовещавшись, мы решили не присоединяться к уже существующим фракциям. Возможно, в будущем, если удастся заработать репутацию сильных игроков, мы вольемся в сплоченный коллектив. А пока двери нашего ордена (NightWarriors) открыты для любых рекрутов, готовых отстаивать честь клана не только в битвах с монстрами, но и с другими игроками. Захочешь – присоединяйся и ты.


Высоко сижу, далеко гляжу.

Клевaровая броня

Российская компания **RoverComputers** выпустила защитную пленку для *Sony PSP*. Новинка доступна в двух вариантах: только для экрана или для всей передней панели. По словам производителя, она изготовлена из специального материала, который не позволяет образовываться пузырькам при наклеивании, а также значительно уменьшает вероятность появления царапин, повреждений и потертостей. В комплекте с каждой защитной пленкой идет специальная ткань для протирки. Цена составляет 500 рублей ($19) для каждого варианта исполнения.



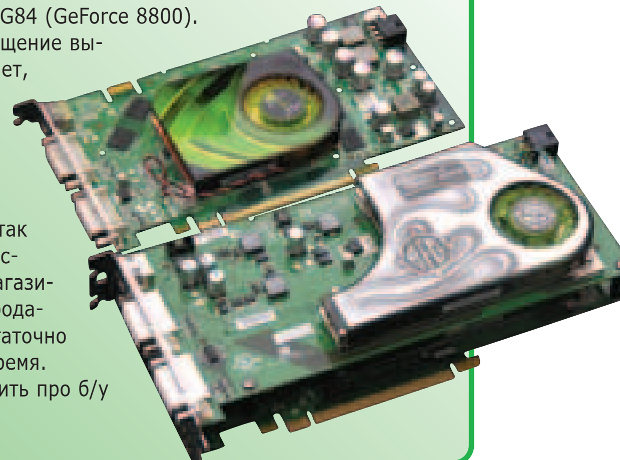
Широкий взгляд

Корпорация **Acer** представляет новый монитор с диагональю 26 дюймов, получивший название *AL2623W*. Новинка оснащена цифровым интерфейсом *DVI* для передачи сигнала высокой четкости HD от компьютера или видеопроигрывателя. Высокое разрешение экрана 1920x1200 и соотношение сторон 16:10 обеспечивают несравнимо больший комфорт не только в играх или при просмотре видео, но и при работе с несколькими приложениями. На экране такого размера можно одновременно расположить более двух страниц формата A4. Кроме того, фирменное программное обеспечение ***Acer Grid Vista*** позволяет разделить рабочую площадь экрана на 4 равные доли – для 4 окон приложений. Матрица монитора выполнена по технологии *PVA* и обеспечивает углы обзора в 178 градусов по вертикали и горизонтали, а также высокий уровень контрастности 800:1 (1600:1 по методике DCR). Ориентировочная цена AL2623W составляет $1100.



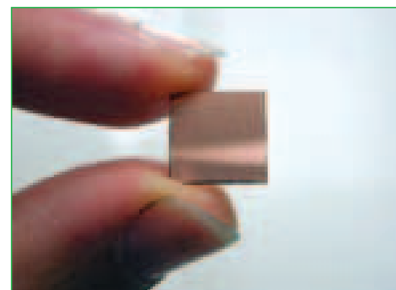
Смена поколений NVIDIA

Ожидается, что с 28 апреля 2007 года компания NVIDIA прекращает выпуск графических процессоров для видеокарт *GeForce 7950 GT, 7900 GS, 7600 GT* и *7600 GS*. Такой ход поможет пользователям как можно скорее перейти на G84 (GeForce 8800). К слову, прекращение выпуска не означает, что после 28 апреля невозможно будет купить видеокарты седьмой серии GeForce, так как запасы у поставщиков и в магазинах будут распродаваться еще достаточно значительное время. Нужно ли говорить про б/у экземпляры?



ВТОРАЯ СМЕНА

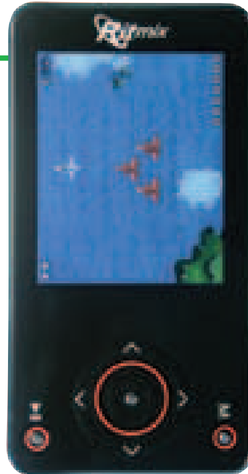
Компания NVIDIA первую половину 2007 года будет занята выпуском графических процессоров на основе *G80* (*GeForce 8800*). Но, как известно, прогресс не стоит на месте, и пока AMD готовит *R600*, калифорнийские разработчики трудятся над своим новым детищем *G90*. Он будет основан на архитектуре своего младшего брата G80, но при этом иметь и ряд существенных отличий. Во-первых, это 65 нм техпроцесс (переход на него с нынешних 90 нм довольно ресурсоемкий, но позволяет поднять производительность и сократить затраты на производство), а во-вторых, использование *GDDR4*-памяти. Возможно, с G90 появится и 512-битный интерфейс памяти (на данный момент 256 бит – максимум). Ориентировочная дата выхода устройств на основе нового графического процессора – вторая половина 2007 года.



Тише воды, ниже травы

Компания **TUL Corporation** (под торговой маркой **PowerColor**) представила видеокарту *PowerColor X1950 PRO Silence Edition* (*PowerColor X1950 SCS3*) с пассивным охлаждением. И, несмотря на более сложные температурные условия, частоты ядра и памяти совсем не изменились – их значения по-прежнему равны 575MHz и 1380MHz. Новинка оснащена 36 пиксельными процессорами и частично поддерживает ***Windows Vista*** (полного соответствия *DirectX 10* нет!). Система охлаждения произведена компанией **Arctic Cooling** и основана на эффективных тепловых трубках. По данным TUL Corporation, такая система не позволяет температуре ядра подниматься выше 63 градусов по Цельсию. Цена на данный момент неизвестна.





Ритм жизни

Мультимедийный проигрыватель *Ritmix RF-9000* появился на прилавках магазинов сравнительно недавно. Он интересен прежде всего внушительным объемом встроенной памяти (до 4Gb), небольшими размерами, простотой в управлении и наличием сенсорных клавиш. Все самые необходимые кнопки были вынесены на лицевую панель. Куда менее значимые переместили на торец корпуса. В целом получилось весьма удобно и симпатично (в темноте все элементы управления плеера становятся ярко-красными). Отметим лишь недостаточную чувствительность сенсорных клавиш – иногда их приходится нажимать повторно. В продаже засветились несколько вариантов Ritmix RF-9000 объемом памяти от 1 до 4Gb. Функциональный набор заслуживает похвалы. Новинка умеет воспроизводить музыку и видеоролики, просматривать фотографии и даже читать электронные книги, благо размеры экрана это позволяют. Проигрыватель оснащен встроенным FM-радиоприемником, часами с будильником и возможностью записи звука. Интересно, что у этого плеера есть возможность записи радиотрансляций по таймеру. Помимо всего прочего владельцу будут доступны набор интерактивных игр, высокоскоростной обмен данными по *USB 2.0*, а также функция *USB-Host*, позволяющая копировать файлы в память плеера напрямую с других портативных устройств или компьютера без установки драйверов или фирменного ПО.
С обратной стороны корпуса находятся два динамика (мощностью в 500 мВт каждый) – они работают, когда от плеера отключены наушники. Надо признать, что сажают они литий-ионную батарейку очень быстро, но это можно оправдать громкостью звучания. С наушниками же проигрыватель способен непрерывно проигрывать музыку на протяжении 13 часов, а видео – 8-ми. В комплекте с новинкой поставляется USB-кабель для соединения с ПК, проводок line-in для записи звука от внешнего источника, шнурок, инструкция и фирменный компакт-диск. Стоимость 4-гигабайтной модели составляет $190. За 1Gb придется выложить в районе $120.

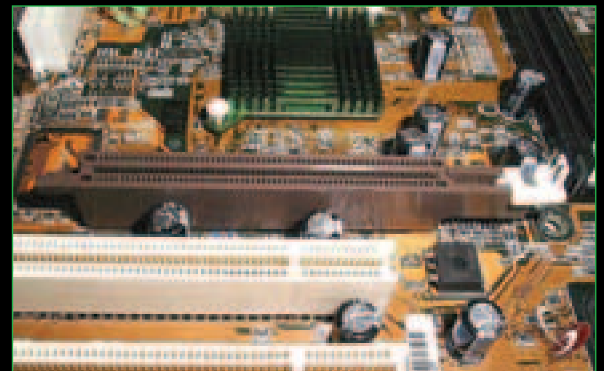
Перчатка для управления в играх

Британская компания **Engineered Fiber Structures** представила *Bluetooth*-перчатку *Control Glove*. Для геймеров эта разработка интересна тем, что она может заменить привычные манипуляторы как для ПК, так и для консолей (только вот пока неизвестно, будет ли такое управление более удобным и практичным!). Сама перчатка может быть сшита из акриловой либо нейлоновой ткани. На кончиках ее пальцев расположены датчики. Пользователь сможет отдавать команды, складывая различные комбинации из пальцев. У такого интересного манипулятора может быть светлое будущее, но только в том случае, если производители им заинтересуются. Ориентировочная цена новинки, равно как и дата начала продаж, не сообщается.



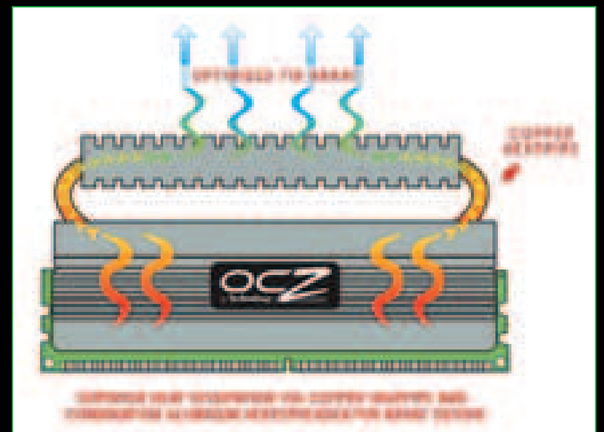
Windows Vista и AGP: полноценная работа невозможна

Недавно мы сообщали, что компания **NVIDIA** планирует выпускать свои новые видеокарты на базе *G84* (*GeForce 8*) как с интерфейсом *PCI Express*, так и с *AGP*. Однако у наших коллег с VR-Zone появились данные, опровергающие это заявление. Вся серия видеокарт GeForce 8 не будет работать с интерфейсом AGP.
Сейчас *DirectX 10* доступен только тем пользователям, которые обладают материнскими платами с поддержкой *PCI Express x16*. Появятся ли графические адаптеры нового поколения на шине AGP – вопрос неоднозначный. Возможно, ситуацию исправит **AMD/ATI,** выпустив *R600* в различных модификациях для обеих шин. К несчастью, каких-либо комментариев от представителей этой компании нет.



OCZ представила оперативную память с системой охлаждения на тепловых трубках

Новая система охлаждения *OCZ Reaper Heat Pipe Conduit* интересна конструкцией – она состоит из двух массивных радиаторов, соединенных тепловыми трубками. Первыми выпускаемыми модулями памяти стал комплект из двух планок *OCZ DDR2 PC2-8500*. Тактовая частота 1066MHz, а номинальные значения таймингов 5-5-5-15. Общий же объем комплекта составляет 2Gb. Также новинка поддерживает *EPP* (Enhanced Performance Profiles). Эта технология делает доступным разгон памяти начинающим пользователям. Главное, чтобы *BIOS* материнской платы умел работать с *EPP*.



ПО ВТОРОМУ КРУГУ

Тестирование материнских плат AM2

Текст: **Евгений Попов**

Поддержку памяти *DDR-2* обеспечивает фактически каждая современная платформа, вне зависимости от производителя процессора – будь то **AMD** или **Intel**. Тем не менее материнские платы на базе *AM2* зачастую дешевле аналогов и предоставляют пользователю возможность собрать бюджетную и в то же время производительную систему. В этом обзоре мы рассмотрим несколько таких решений и отметим наиболее интересные варианты.

Методика тестирования

Тестирование производилось с помощью традиционных пакетов ***3DMark'06***, ***WinRar*** и ***SuperPI***. Синтетический тест прогонялся при разрешении 1024x768 точек и без сглаживания. Результатом математического расчета SuperPI было время, затраченное на выполнение расчета по параметру 1M. Также мы произвели замеры и на игровой платформе ***Unreal Tournament 2004***. В таких случаях разрешение выставлялось на 800x600, чтобы различие между результатами было наиболее явно.

ЧТО мы тестировали

- **Abit KN9 SLI**
- **Asus M2NPV-VM**
- **Biostar TForce 550 SE**
- **Foxconn 6100M2MA-RS2H**
- **Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H**
- **Gigabyte GA-K8NDSLI Pro**
- **MSI K9N Neo-F**
- **Sapphire PURE Crossfire PC-AM2RD580**

Что может выбрать пользователь?

На сегодняшний день, действительно, дабы составить разумную конкуренцию процессорам *Intel Core 2 Duo*, компания **AMD** перевела свои решения в Low- и Middle-End сегменты рынка таким образом, что пользователи со скромным бюджетом смогут обеспечить достойный уровень производительности за небольшую плату – это касается не только офисных, но и домашних систем. Однако выбор процессора – не единственная проблема при сборке системы. Как известно, пользователи не всегда учитывают цену материнской платы при сборке. Платформы и от **Intel**, и от AMD могут стоить значительных денег, и в результате разница в цене, если говорить обо всей системе, станет неощутимой. Поэтому важно подобрать не только дешевый, но и функциональный вариант. Если компьютер будет ориентирован на игры, то стоит обратить внимание на чипсет. Количество разъемов *SATA*, наличие *FireWire*, охлаждение и шумность, поддержка фирменных технологий и разгон – все это те самые мелочи, которые в конечном счете будут определять возможности системы. Не стоит сразу утверждать, что пользоваться тем или иным портом или функцией не имеет смысла – мало ли что может понадобиться в дальнейшем.

Что может предложить AMD?

Как известно, на прилавках магазинов можно найти процессоры под три типа разъемов: *Socket 754*, *Socket 939* и *Socket AM2*. Компания AMD с некоторых пор приняла решение перейти на единый порт AM2, подобно компании Intel, которая уже подготавливает свои ЦПУ исключительно под обкатанный *LGA775*. Сегодня процессоры AM2 представлены широким модельным рядом – начиная с бюджетных *AMD Sempron* (от $40 до $60 за экземпляр в зависимости от модели) и заканчивая двуядерными сверхпроизводительными *AMD Athlon 64 X2* (от $120 до $320). Между ними определенную нишу занимают одноядерные *AMD Athlon 64* – средний сегмент в ценовом диапазоне от $65 до $115. Всего на сегодняшний день по приблизительным оценкам выпущено около 35 разновидностей процессоров, среди которых mainstream-решениями можно считать едва ли половину. Среди более дорогих решений двуядерных *AMD Athlon X2* можно встретить ЦП с маркировкой ADO. Такие процессоры принадлежат к классу Energy Efficient и стоят несколько дороже. В плане производительности они мало отличаются от обычных «камней» и лишь обеспечивают более низкое энергопотребление и, как следствие, тепловыделение. Самые дешевые модели будут в скором времени сняты с производства, но не сразу, а постепенно. Их еще можно будет найти в продаже в этом году. Как и раньше, на прилавках магазинов есть как OEM-версии процессоров (без коробки, кулера и сопроводительных материалов), так и BOX-варианты.

Особенности AM2

Кроме того, что количество ножек у AM2 было увеличено на одну (у Socket 939, исходя из названия, 939 ножек), никаких изменений процессоры

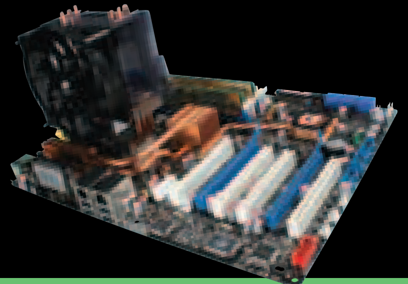
не претерпели. Увеличение количества ножек до 940 обусловлено появлением другого контроллера памяти. Теперь процессоры AMD последнего поколения работают только с DDR2. Структура чипа осталась прежней, за исключением смены степпинга и контроллера, а это значит, что все выпущенные процессоры с архитектурой K8 могут теоретически работать со старыми чипсетами. Однако производители не будут использовать устаревшие схемы наборов логики для выпуска новых материнских плат. Для этого есть не только технологические, но и маркетинговые предпосылки. Интересно, что инженерами была изменена форма крепежа «корзинки», окружающей сокет системной платы. Если раньше рамка крепилась всего двумя винтами, что уменьшало надежность, то теперь она фиксируется четырьмя. Модели кулеров, которые подходили для Socket 939, также совместимы и с AM2.

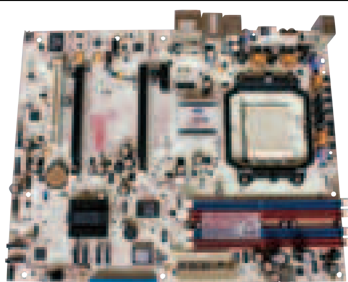
Что могут предложить производители?

Производители чипсетов остались те же, что и раньше. В связи с приобретением корпорацией AMD контрольного пакета **ATI** стало легче производить собственные модели наборов системной логики, как это делает Intel. В скором времени бюджетный сегмент пополнится платами на основе чипсета *AMD 690* с интегрированной графикой. До сих пор офисные варианты материнских плат со встроенным графическим ядром предлагала только **NVIDIA**, причем устаревшие и морально, и физически чипсеты *NVIDIA GeForce 6100* и *NVIDIA GeForce 6150* переехали с Socket 939 на Socket AM2 без каких-либо изменений. Но на AMD 690 уже подготовлен ответ в лице *NVIDIA nForce 630a* (инженерное название нового набора *MCP68*). На выставке CeBit 2007 были представлены первые модели от **Biostar** с использованием этого инно-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** AMD Athlon 64 X2 5000+
- **Память:** 2 x 512Mb, Kingston HyperX DDR2-800
- **Видеокарта:** ASUS EAX1900XTX, 512Mb
- **Жесткий диск:** 80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
- **Блок питания:** 560W, Floston
- **ОС:** Microsoft Windows XP Professional SP2 ver. 5.1.2600
- **Драйверы:** ATI Catalyst 7.3





Sapphire PURE Crossfire PC-AM2RD580

$110

Ни для кого не секрет, что **Sapphire** является давним официальным партнером **ATI**. Эта материнская плата выполнена в традиционном для изготовителя белом цвете; с тыльной стороны даже имеется огромный во весь *PCB* логотип ATI. На наш взгляд, охлаждение чипсета выполнено не лучшим образом – всего лишь два небольших радиатора прикрывают северный и южный мосты, а схемы питания и вовсе оголены. Функциональность также не на высшем уровне, однако здесь есть все, чтобы система работала стабильно, а пользователь чувствовал себя комфортно. Недостаточное число слотов – дело десятое!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	ATI Crossfire XPress 3200
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 8Gb максимум
Слоты PCI:	2 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1, 1 x PCI
Дисковые соединения:	6 x SATA, 1 x IDE, 1 x FDD
USB:	10 (4 на панели, 6 на плате)
FireWire:	2 (один на плате, один на панели)
Форм-фактор:	ATX, 305 x 244mm



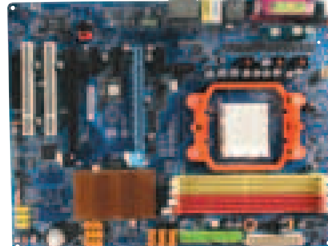
MSI K9N Neo-F

$80

Еще одна плата с ограниченной функциональностью имеется в нашем обзоре, о чем говорит нестандартный размер *PCB*. Это легко заметить даже по фотографии! Портов для памяти – четыре штуки, но поддерживают они максимально всего 4Gb памяти DDR-2. Встроенного контроллера шины *IEEE1394* не предусмотрено, равно как и прочих специальных функций. Тем не менее плата поддерживает все процессоры, рассчитанные на работу с Socket AM2, включая *AMD Athlon FX*. Набор логики имеет одночиповую структуру, а охлаждение доверено массивному алюминиевому радиатору.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA nForce 550
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 4Gb максимум
Слоты PCI:	1 x PCI-Ex16, 2 x PCI-Ex1, 3 x PCI
Дисковые соединения:	4 x SATA, 1 x IDE, 1 x FDD
USB:	10 (4 на панели, 6 на плате)
FireWire:	нет
Форм-фактор:	ATX, 305 x 200mm



Gigabyte GA-M57SLI-S4

$120

Обозначение S4 в названии материнской платы от **Gigabyte** говорит о четырех ее достоинствах: надежности (Safety), скорости (Speed), функциональности (Smart) и поддержке технологии SLI. Плата выполнена в форм-факторе ATX на синем текстолите. Чипсет *NVIDIA nForce 570 SLI* обеспечивает уйму возможностей. Имеется поддержка *FireWire*, а на заднюю панель вынесены оптический и коаксиальный *SPDIF-Out*. Большое количество фирменных опций предусмотрено в BIOS устройства. Среди них можно выделить, например, функцию быстрой перепрошивки *Q-Flash* и меню загрузки Boot Menu.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA nForce 570 SLI
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 8Gb максимум
Слоты PCI:	2 x PCI-Ex16, 3 x PCI-Ex1, 2 x PCI
Дисковые соединения:	6 x SATA, 1 x IDE, 1 x FDD
USB:	10 (4 на панели, 6 на плате)
FireWire:	2 (один через доп. панель, один на задней панели)
Форм-фактор:	ATX, 305 x 245mm



Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H

$165

Единственная в нашем обзоре плата на основе топового чипсета пятой серии *NVIDIA nForce 590 SLI*. Интересно, что это устройство фактически выполняет функции эталонного варианта платы предложенной NVIDIA – на чипсете даже установлен кулер с логотипом производителя набора логики. Южный мост чипсета охлаждается небольшим радиатором, однако этого достоточно для эффективного охлаждения. Устройство оснащено цифровым индикатором и отдельно вынесенными кнопками включения и рестарта. Комплект поставки скуп – в коробке есть только необходимые шлейфы и ПО.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA nForce 590 SLI
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 8Gb максимум
Слоты PCI:	2 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex4, 1 x PCI-Ex1, 2 x PCI
Дисковые соединения:	6 x SATA, 1 x IDE, 1 x FDD
USB:	10 (4 на панели, 6 на плате)
FireWire:	2 (один через доп. панель, один на задней панели)
Форм-фактор:	ATX, 305 x 245mm

вационного чипсета. Он использует графическое ядро седьмой серии. При этом потребителю будет предложено несколько вариантов, отличающихся типом встроенной графики. Уже сейчас имеются три версии встраиваемых чипов: *GeForce 7050 SE*, *GeForce 7050* и *GeForce 7025*. Сравнивать качество и производительность решений можно только с появлением первых образцов, которые поступят в продажу в ближайшее время.
Наиболее интересными выглядят решения от той же NVIDIA. Позиции компании укрепились не только после выпуска пятой серии чипсетов (*NVIDIA nForce 5*), но и после покупки компании **ULi**. Теперь сфера офисных решений также принадлежит NVIDIA. В сегменте игровых наборов логики единственным серьезным конкурентом является ATI. Перед объединением с AMD инженеры этой фирмы успели выпустить в свет *ATI Xpress 3200 MVP*, который с некоторых пор (с подачи товарищей из AMD, конечно) именуется не иначе как *AMD 580X CrossFire*. Этот чипсет отличается не только низким тепловыделением, но и поддержкой технологии *CrossFire*, которая позволяет использовать для обработки графики одновременно два видеоадаптера. Сам ATI Xpress 3200 MVP был выпущен еще в марте 2006 года и до некоторых пор оставался сырым продуктом из-за постоянных проблем с южным мостом. Сегодня доведенный наконец-то до ума мост *AMD/ATI SB600* используется в новом бюджетном наборе AMD 690. Реструктуризация и объединение явно не пошли на пользу основному конкуренту NVIDIA, поскольку новых решений в игровой сфере до сих пор не видно.
А вот у NVIDIA все вышло в точности до наоборот. Ее чипсеты представлены в широком диапазоне. Самым функциональным и производительным набором стал *NVIDIA nForce 590 SLI*. Его архитектура имеет двойную структуру, то есть состоит из двух схем – северного и южного моста. Технология *SLI* позволяет двум графическим платам работать одновременно. При этом вне зависимости от режима каждой карте доступно 16 линий PCI-Express. Стоит отметить, что младшая модель допускает лишь по 8 линий на плату, но если речь идет о бюджетной системе, то вряд ли кто-то будет приобретать одновременно два графических адаптера для работы в SLI. Неплохо на общем фоне выглядит и *NVIDIA nForce 550*, младшая модель серии. Количество возможных *USB*-портов сведено до 8 (в остальных вариантах – 10), а на SATA выделено всего четыре канала против шести у *NVIDIA nForce 570* и NVIDIA nForce 590. Не предусмотрено поддержки SLI, а количество линий *PCI-Express* сокращено до 20. Обнаружились в сегменте чипсетов с «зеленого фронта» и менее функциональные модификации. Например, *NVIDIA*





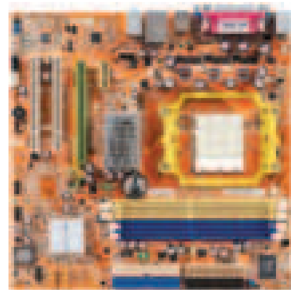
Asus M2NPV-VM

$85 

Достаточно интересным предложением выглядит плата *ASUS M2NPV-VM* с интегрированной графикой. Бюджетные варианты от **ASUS** всегда отличаются «инженерным» цветом текстолита. Этот экземпляр – не исключение. На задней панели помимо аналогового выхода предусмотрен *DVI* и *FireWire*. Разгонных прелестей ждать не следует – BIOS укомплектован достаточно скромно. В комплекте предусмотрена планка на заднюю панель с выходами *HDTV*, *S-Video* и *AV*, подключаемая к ТВ-выходу на плате, а также панелька с дополнительным FireWire. Отметим, что *SUS M2NPV-VM* собрана в формате mATX.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA GeForce 6150
Память:	4 слота DIMM для DDR2-400/533/667/800MHz, 4Gb максимум
Слоты PCI:	1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1, 2 x PCI
Дисковые соединения:	4 x SATA, 2 x IDE, 1 x FDD
USB:	8 (4 на панели, 4 на плате)
FireWire:	2 (один через доп. панель, один на задней панели)
Форм-фактор:	mATX, 245 x 245mm



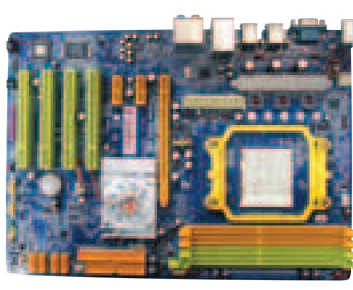
Foxconn 6100M2MA-RS2H

$70 

Еще одно решение со встроенным графическим чипом, но уже от **Foxconn**, удалось нам изучить в данном обзоре. Конечно, этот вариант несколько проще в отличие от изученной ранее *Asus M2NPV-VM*. Здесь отсутствуют порты IEEE1394, да и SATA-соединений всего два. Тем не менее присутствует распайка еще под два SATA и, скорее всего, производитель установил их в более дорогой модели. Если встроенной графики будет недостаточно, то производитель предусмотрел порт PCI-Express x16 для установки более мощного адаптера. Не забыли инженеры установить также второй вывод для *IDE*-винчестеров.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA GeForce 6150
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 4Gb максимум
Слоты PCI:	1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1, 2 x PCI
Дисковые соединения:	2 x SATA, 2 x IDE, 1 x FDD
USB:	8 (4 на панели, 4 на плате)
FireWire:	нет
Форм-фактор:	mATX, 245 x 245mm



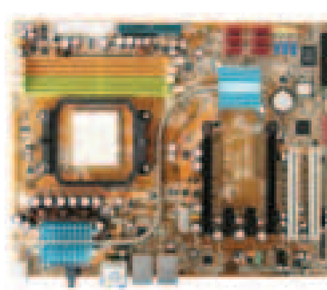
Biostar TForce 550 SE

$90 

Плата от компании **Biostar** собрана на текстолите нестандартного формата. Пользователю доступно аж 4 порта *PCI* и один *PCI-Express x16*. Портов SATA также четыре штуки. Система BIOS оснащена мощным оверклокерским движком. Для подключения дополнительных носителей пользователь может воспользоваться соединением IDE. Охлаждением чипсета занимается небольшой алюминиевый радиатор с вертушкой. При желании его всегда можно отключить, так как он может показаться немного шумным. В остальном – это отличная бюджетная плата, с высоким уровнем надежности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA nForce 550
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 4Gb максимум
Слоты PCI:	1 x PCI-Ex16, 2 x PCI-Ex1, 4 x PCI
Дисковые соединения:	4 x SATA, 2 x IDE, 1 x FDD
USB:	10 (4 на панели, 6 на плате)
FireWire:	нет
Форм-фактор:	ATX, 292 x 235mm



Abit KN9 SLI

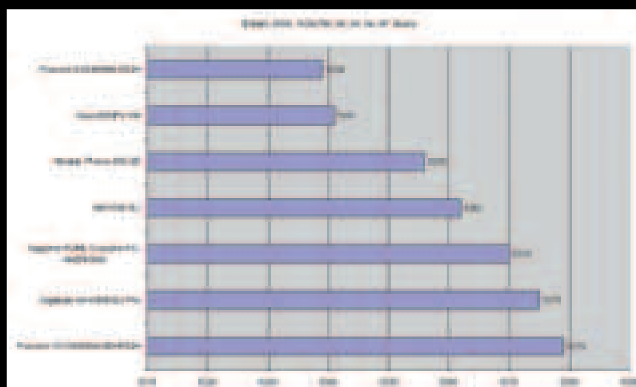
$95 

Платформа *Abit KN9 SLI* работает с поддержкой набора логики NVIDIA nForce 570 SLI. Несмотря на свою невысокую цену, это функциональный и интересный вариант. Отдельного внимания заслуживает система охлаждения с использованием тепловой трубки. Работает она эффективно, даже при серьезном разгоне. На плате предусмотрено 6 портов SATA и пара слотов PCI-Express x16 для установки двух видеокарт в конфигурацию SLI. На задней панели помимо FireWire-порта имеется оптический SPDIF-Out. К сожалению, некоторых портов плата лишилась: например, соединения *LPT*.

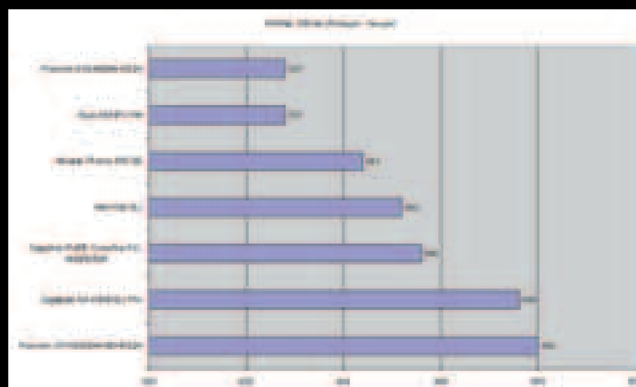
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	NVIDIA nForce 570 SLI
Память:	4 слота DIMM для DDR2-533/667/800MHz, 4Gb максимум
Слоты PCI:	2 x PCI-Ex16, 2 x PCI-Ex1, 2 x PCI
Дисковые соединения:	6 x SATA, 1 x IDE, 1 x FDD
USB:	10 (4 на панели, 6 на плате)
FireWire:	2 (один через доп. панель, один на задней панели)
Форм-фактор:	ATX, 305 x 245mm

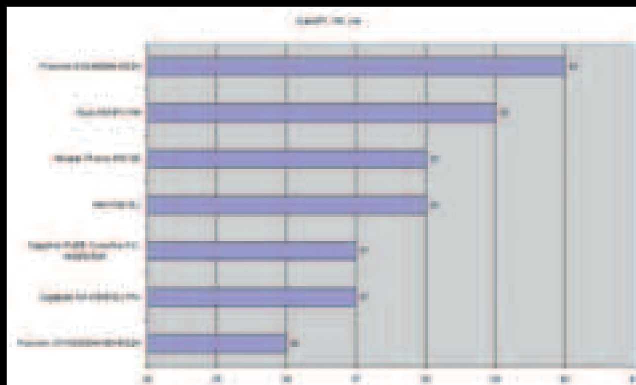
Результаты тестирования



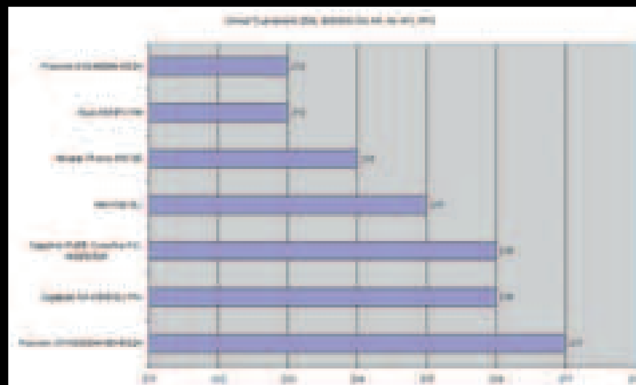
3DMARK'06: Все платы в этом тесте показали себя хорошо, и разрыв между ними минимален. Однако, судя по результатам, наибольшее влияние на производительность оказывает чипсет. Явно доминирует в этом тесте плата *Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H*.



WinRar: В данном случае мы фиксировали скорость архивирования с помощью встроенного в WinRar бенчмарка. Заметно отстают в этом тесте решения с интегрированной графикой – их вычислительные способности оставляют желать лучшего.



SuperPI: Утилита SuperPI была написана энтузиастами и уже давно не обновляется, однако это не мешает оверклокерам всего мира проверять с помощью нее производительность системы. Мы считали число «пи» до миллионного знака после запятой.



Unreal: Игровой тест производился на минимальных разрешениях (в данном случае 800x600), чтобы снизить воздействие графического адаптера на результат. Как видно из графика, материнские платы также имеют какое-то влияние на количество FPS.

Благодарим компанию ULTRA Electronics (www.ultracomp.ru, (495) 775-7566) за предоставленное на тестирование оборудование.

M1697 (раньше выпускался под маркой ULi), хотя слишком сильно экономить на платформе для домашнего ПК мы не рекомендуем.

Практические советы

Как было сказано ранее, функциональность многих системных плат зависит не только от набора системной логики. Например, стоимость той или иной модели может напрямую зависеть от комплектации. Зачастую в линейке плат от того или иного производителя есть менее раскрученные экземпляры, но со схожей функциональностью и более скромным набором сопроводительных материалов. Система охлаждения элементов также важна. Подумай, разумно ли брать плату, оснащенную тяжелой системой, если ты не собираешься заниматься разгоном? Агрессивные модели с поддержкой SLI или еще каких-либо новых технологий делают устройству сильную наценку. Если фактически от материнской платы требуется поддержка процессора того или иного производителя, а также наличие одного порта PCI-Express, то очень легко можно найти модель с гораздо меньшей ценой. Нельзя экономить на сборке системы, но в то же время всегда следует учитывать цель, с которой приобретается компьютер или делается апгрейд.

Выводы

Материнская плата – это всего лишь связующее звено, аппаратная часть, которая позволяет прочим компонентам функционировать более или менее слаженно. Награду «Лучшая покупка» в этот раз мы решили отдать плате *Asus M2NPV-VM* за наилучшее сочетание низкой цены и функциональности. Самым интересным, на наш взгляд, решением оказалась *Foxconn C51XEM2AA*. За это мы премируем ее медалькой «Выбор Редакции».



Razer Krait
Янтарный спиногрыз

Текст: Антон Большаков

КАМУФЛЯЖ

Причудливая форма, бархатистое покрытие клавиш, янтарная подсветка по бокам корпуса мышки – все это удачно сочетается в *Razer Krait*. Эта мышка довольно эргономична – ее удобно держать в руке, кнопки нажимаются очень четко и легко.

НАВЫКИ

Если сравнивать с другими профессиональными мышками **Razer**, эта модель отличается меньшим показателем APM (количество действий в минуту), а также более простым оптическим сенсором. Это с успехом перекрывается стоимостью *Krait*.



НА ПЛАЦУ

Работать с мышкой приятно – движения очень плавные и четкие. Правда, из-за большого разрешения оптического сенсора мы снизили чувствительность в настройках ***Windows***. По нашему мнению, не хватает функциональных клавиш по бокам. В играх же помогает функция драйвера по интеллектуальной подстройке чувствительности.

БОЕКОМПЛЕКТ

В коробке с мышкой обнаружились наклейка, руководство пользователя, компакт-диск с драйверами, записка от профессионального геймера **Razerguy** и сертификат подлинности **Razer**. В качестве бонуса счастливый владелец *Krait* может докупить фиксатор провода *Razer Armadillo Cable Management System* и аккуратный чехольчик *Razer Neoprene Lan Pack Black*.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Разрешение сенсора:** 1600 DPI
- **APM:** 1200
- **Дополнительные клавиши:** 3 независимо программируемые кнопки
- **Тип подключения:** USB
- **Длина шнура:** 210 см
- **Размеры:** 126.5x62.8x38.7 мм
- **Стоимость:** $50

РЕЗЮМЕ

Первоклассный игровой манипулятор по доступной цене. Мышка ***Razer Krait*** порадует своего владельца не только привлекательным внешним видом, но и функциональностью, точностью и надежностью в эксплуатации. Это главное!

Текст: Даниил Невзоров

IDEAZON Fang Gamepad KU-0536

Меткий выстрел

УПРАВЛЕНИЕ

На первый взгляд этот контроллер похож на клавиатуру. Смотришь внимательнее, и правда – это же половина обыкновенной клавиатуры. Вот только почему все клавиши так причудливо сдвинуты и различаются формой и размерами? Сделано это для удобства игрока. Управление персонажем в игре обеспечивают навигационные клавиши WASD (они красные). В качестве бонуса – промежуточные Q и E, драйвер позволяет закрепить за ними движение по диагонали. Интересно, что «пробел» здесь находится на торце устройства. Более того, их два – с правой и левой стороны. Рядом с пробелом есть также маленькая программируемая кнопка. Очевидно, *Fang Gamepad* придется по вкусу как левшам, так и правшам.

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

Очень удобно расположены клавиши Shift и Ctrl. По легенде они предназначены для функций RUN/WALK и CROUCH. На обычной клавиатуре до этих кнопок приходится тянуться мизинцем, в *Fang Gamepad* Shift и Ctrl значительно больших размеров и легко доступны. К слову, абсолютно все клавиши на геймпаде подписаны, часть – стандартными игровыми функциями.



МУЛЬТИМЕДИА

Помимо игровых кнопок на *Fang Gamepad* есть еще и мультимедийные – для переключения треков в проигрывателе и регулировки громкости звука. Не забыты и кнопки Esc, Pause и Print Screen. В общем и целом, несмотря на отсутствие ряда клавиш, с помощью этого манипулятора можно легко управлять не только игровым персонажем, но и перемещаться по навигационному меню и выполнять настройку.

ПОРТАТИВНОСТЬ

Манипулятор надежно держится на поверхности стола за счет маленьких резиновых ножек. Снизу есть специальная скоба с отверстием для шнура и USB-штекера. Также в комплекте предусмотрена подкладка под запястье, которая фиксируется в нижней части джойстика.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Общее количество клавиш:** 41
- **Количество курков:** 4
- **Клавиш поднастройки:** 8
- **Подсветка:** 2 светодиода
- **Интерфейс подключения:** USB 2.0
- **Стоимость:** $65

РЕЗЮМЕ

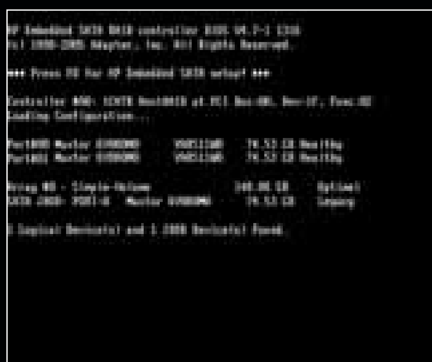
Как ни крути, а обычная клавиатура о 102 клавиши не способна обеспечить достойный уровень комфорта в играх. Ведь скорость реакции зависит не только от навыков геймера, но и от устройства управления. Манипулятор *Fang Gamepad* будет интересен любителям шутеров и онлайновых баталий. Да что там, сегодня это самый удобный и доступный геймпад для ПК.

Текст: Кирилл Аврорин

Какие бы мощные процессор и видеокарту ты не установил в свой компьютер, это никак не влияет на время загрузки ***Windows***, игр, и уж тем более на такой рутинный процесс, как копирование или создание файлов большого объема. Решить все эти проблемы можно при помощи создания *RAID*-массива.

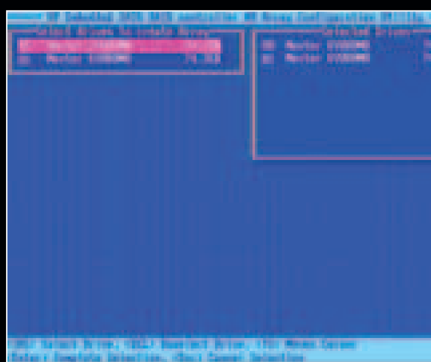
Построение и настройка RAID-массива

Вопрос увеличения производительности жесткого диска (или, если сказать корректнее, дисковой подсистемы) до сих пор не решен окончательно. Скорость вращения шпинделя осталась неизменной за последние 6–7 лет – 7200 об/мин. Есть экспериментальные модели с двигателями на 10.000 об/мин, но в массовом сегменте рынка ничего кардинально не менялось уже давно. Жесткие диски с увеличенным объемом кэш-памяти показывают неплохой уровень производительности только в определенных условиях; новые версии прошивок электроники диска также ситуацию не меняют.
Наиболее эффективным для домашнего компьютера способом увеличить скорость работы диска является построение *RAID*-массива. Это сравнительно недорогое решение, к тому же для этого не придется покупать никакого дополнительного оборудования, за исключением самих жестких дисков (*подразумевается, что материнская плата уже имеет встроенный контроллер – прим. ред.*).
Технология RAID была создана примерно 20 лет назад и долгое время использовалась исключительно в высокопроизводительных серверах и рабочих станциях.
В народ она вышла сравнительно недавно, лет 5–6 назад. Поначалу наличие встроенного RAID-контроллера было привилегией дорогих системных плат. Сегодня лишены поддержки RAID только самые дешевые материнские платы, ценой $55–$65, и то известные производители даже в самые экономичные варианты встраивают поддержку дисковых массивов. Если все же на твоей плате поддержки RAID нет, а увеличить скорость работы дисков необходимо, проблема решается покупкой отдельного контроллера – небольшой PCI-платы стоимостью $20–$25.
В общем и целом, RAID-массив – это технология совместной работы нескольких накопителей. RAID делится на различные уровни: ты наверняка видел такие сочетания, как *RAID 0*, *RAID 1*, *RAID 0+1*. Они обозначают конфигурацию дисковой подсистемы и количество подключенных винчестеров. Для домашнего пользователя наиболее актуальны как раз уровни RAID 0, RAID 1 и RAID 0+1. Остановимся на них поподробнее. Самым простым и эффективным является RAID 0. В этой конфигурации работают одновременно два жестких диска, причем системой они опознаются как один. К примеру, если у тебя установлены два накопителя по 200Gb, то общий объем диска составит 400Gb. Разумеется, тебе никто не запрещает разметить его на логические диски. Другими словами, ты просто работаешь с двумя накопителями как с одним. При создании такого массива есть возможность выбора способа доступа к данным. Их всего два: параллельный и независимый.
В первом случае всю поступающую информацию одновременно обрабатывают два жестких диска, в результате чего заметно возрастает общая скорость работы (время копирования файлов, загрузки программ и т.п.). Но так как все данные равномерно распределены по двум винчестерам, выход из строя одного диска означает фактически полную потерю всей информации, восстановить которую будет очень трудно. В режиме независимого доступа каждый запрос выполняет только один жесткий диск, и скорость возрастает, только если ты используешь свой компьютер, скажем, в качестве файл-сервера локальной сети, где множество пользователей постоянно работают с данными на твоих дисках. Зато в случае поломки винчестера потеряется лишь часть информации, восстановить которую будет вполне реально.
Уровень RAID 1 нацелен как раз не на повышение производительности, а на повышенную защиту информации. Его еще называют «зеркальным» – вся информация,



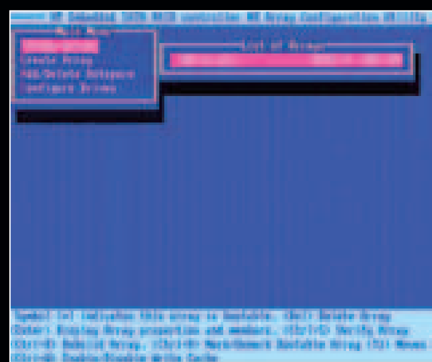
Шаг 1

Подключаем жесткие диски, запускаем компьютер. После проверки памяти и идентификации основных устройств запускается *BIOS* контроллера *RAID*. В нем указываются все подключенные устройства. Нажимаем F2 для перехода в режим настройки.



Шаг 2

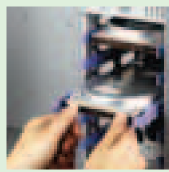
Выбираем жесткие диски для создания массива. В данном случае мы используем лишь два накопителя, поэтому особой свободы выбора не наблюдается. В случае, если винчестеров много, пользователь должен выбрать нужные.



Шаг 3

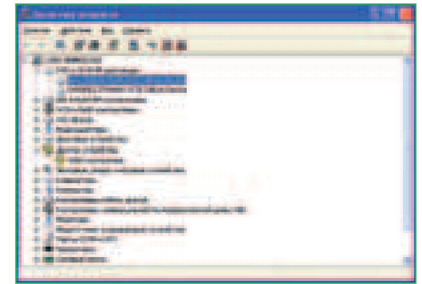
В главном меню выбираем CREATE ARRAY, а затем тип массива RAID 0, в итоге будет выведено сообщение о доступном массиве емкостью 148Gb (всего используются два винчестера емкостью 74Gb).

поступающая на жесткий диск, одновременно записывается на два носителя. В случае выхода из строя одного из них ты без проблем сможешь получить нужные данные со второго диска. Пропажа хоть одного байта информации исключена. Что касается массива RAID 0+1, то это наиболее дорогое, но и самое эффективное решение. Здесь используются уже четыре жестких диска. Они объединены в две пары – два винчестера работают совместно, заметно ускоряя доступ к данным, вторые два являются зеркальными копиями первых. В случае выхода диска из строя вся информация сохранится на его двойнике. Наверняка ты уже задался вопросом, на какой же конфигурации RAID-массива следует остановиться. В тестах на производительность наибольший эффект показывает массив RAID 0 с параллельным доступом к данным. Причем больше всего свои возможности он демонстрирует при работе с большими файлами, к которым можно отнести образы дисков (*ISO*, *MDF* и любые другие форматы), фильмы (как *MPEG4*, так и *DVD*), архивы данных. К примеру, копирование *ISO*-образа в некоторых конфигурациях происходит в два раза быстрее, чем при использовании одного жесткого диска. Поэтому, на наш взгляд, решение очевидно: для домашнего пользователя, игрока и любителя цифрового кино лучшим является именно массив из двух жестких дисков уровня RAID 0 с параллельным доступом. Если же помимо громоздких мультимедиа-файлов у тебя хранится много ценной личной информации (документы, фотографии, полезные программки), то целесообразно докупить еще один диск, возможно, небольшого объема, и хранить там важные файлы. Потери производительности не будет: установка **Windows** будет произведена на массив RAID 0. Как видишь, с технической частью RAID все довольно просто и понятно. Построить массив сегодня можно на базе практически любого компьютера. Но стоит посчитать и экономическую составляющую подобного апгрейда. Допустим, для хранения данных необходимо 400Gb дискового пространства.
Можно просто приобрести диск на 400Gb, к примеру, *Western Digital 4000AAJS* стоимостью $139. Для построения RAID 0 необходимо купить в таком случае два диска, каждый объемом 200Gb. Взять те же *Western Digital 2000JS*, каждый из которых стоит $70. Общая цена $140. Разница в цене отсутствует, прирост производительности – налицо. Теперь посчитаем оптимальный с точки зрения безопасности и скорости вариант: два диска Western Digital по 160Gb за $122 и небольшой системный диск на 80Gb за $49. Итого – $171. Немного дороже, но это гарантирует сохранность личных данных и высокую скорость работы с файлами. Общий вывод: RAID – это недорого и эффективно.



СОВЕТ

Для построения эффективного *RAID*-массива мы настоятельно рекомендуем приобретать диски одинаковой емкости, одного производителя, одной модели. В идеале они должны быть куплены в одно и то же время, чтобы избежать различий в программной составляющей дисков. Использование носителей разной емкости чревато сильным падением производительности, а на некоторых материнских платах RAID-контроллер может и вовсе не создать подобный массив. Здесь следует сказать и о *Matrix RAID*. Эта технология реализованная фирмой Intel в своем чипсете ICH6R. Она не является новым уровнем RAID, а просто позволяет, используя лишь 2 диска, организовать одновременно один или несколько массивов уровня RAID 1 или RAID 0. Происходит это за счет создания логических дисков. В результате одни за сравнительно небольшие деньги получают повышенную надежность данных, а другие высокую скорость доступа к информации.



После установки системы современные **Windows** любят автоматически инсталлировать драйверы для всех компонентов компьютера. Правда, в большинстве случаев **Windows XP** не устанавливает драйверы для встроенного *RAID*-контроллера. Обязательно проинсталлируй их с фирменного диска, идущего вместе с материнской платой!

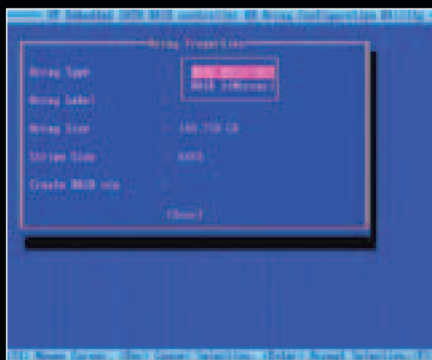


Для эффективной и надежной работы RAID-массива не помешает организовать ему хорошую систему охлаждения. В принципе, будет достаточно установить на каждый диск недорогую панельку с парой кулеров. Система будет работать не слишком шумно, но зато это позволит заметно продлить срок службы винчестеров.



Быстрее, выше, сильнее!

Конечно, скорость работы *RAID*-массива сильно зависит от производительности самих дисков. Но порекомендовать какие-либо модели, которые однозначно будут быстрее в типичных приложениях и при работе с небольшим объемом файлов, невозможно. Диски с маркировкой «Оптимально для RAID!» и прочими лозунгами обычно показывают свою мощь лишь при работе с крупными базами данных или в составе файл-сервера. Однако немного увеличить скорость можно, прикупив винчестеры с двигателями на 10.000 об/мин. Правда, небольшой отрыв в производительности потребует больших финансовых вложений.



Шаг 4

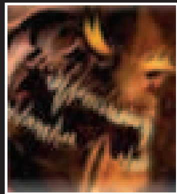
Не забываем в настройках массива выбрать тип RAID 0. Диски автоматически объединятся в массив необходимой емкости и отныне будут восприниматься как единый виртуальный диск. Правда, Windows попросит установить еще и драйвер.



Шаг 5

Итоговая картинка – загружаемый BIOS RAID-контроллера, где выводится информация о созданном *RAID*-массиве. В дальнейшем при установке **Windows** мы будем работать с ним как с единым целым.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Мир, труд, май! Нечеловеческими усилиями мы заработали на новейшие видеокарты и процессоры, установили для **Windows Vista** лишний гигабайт памяти и теперь планируем улететь на Кипр. Да, и как оказалось, не мы одни – ящик переполнен просьбами о помощи с новыми системными блоками. Вот и приходится отвечать на самые интересные письма под лучами жаркого средиземноморского солнца. Приступим!

Q **Здравствуйте, уважаемые железячники! Я собираюсь покупать новый системный блок с материнской платой *ASUS P5W DH Deluxe/WiFi iP975X*, процессором *Intel Core2 Duo*, памятью *Corsair 2Gb DDR-II 800MHz* и видеокартой *Sapphire Radeon X1950XT 256Mb*. Стоит ли переплачивать и брать процессор *E6700* вместо *E6600*? Возможно, есть смысл купить *X1900GT* или что-то еще под маркой ATI? Целесообразно собирать *CrossFire*-систему из двух таких карт либо лучше выбрать одну *X1950XTX*? Подойдет ли iP975X для подобных целей и хватит ли мощности у БП на 500W?**

Спасибо за ответы! Johnon

A Здравствуй, Johnon! За основу нового системного блока ты взял отличную материнскую плату. Такой, как известно, нужны добротные комплектующие. Разница в производительности между процессорами Intel Core 2 Duo E6700 и E6600 не соответствует разнице в цене, так что в этом случае имеет смысл выбрать последний. Что касается выбора видеокарты, то ситуация на сегодняшний день такова, что приходится делать выбор между дорогим решением от **NVIDIA** с поддержкой DirectX 10 и высокопроизводительной, но морально устаревшей карточкой от AMD/ATI. Почему именно так? Все просто – эра игр для DirectX 10 уже наступает, а это приведет к неизбежной смене поколения видеоадаптеров. На данный момент не существует видеокарт семейства Radeon с поддержкой DirectX 10, а потому рекомендуем выбирать видеокарту с расчетом на ее скорую замену. Оптимальным вариантом станет Radeon X1900GT.
Едем дальше. Технология CrossFire дает значительный прирост производительности на продуктах класса Hi-end. Материнская плата же поддерживает именно технологию CrossFire! А вот блока питания на 500W для параллельной работы двух ускорителей может и не хватить – гарантированно можно говорить только об одной плате.



■ Технология CrossFire дает значительный прирост производительности на продуктах класса Hi-end.

Q **Хеллоу! На моем компьютере 2 жестких диска: "F" и "C". В очередной раз переустановил Windows на "F". С диска "C" все стер, но в свойствах почему-то отображается 19Gb занятого пространства. Что это за файлы и как очистить диск до конца?**

Владимир

A Привет, Владимир! Думаю, что тебе стоит прежде всего отформатировать свой диск "C". Причем лучше это сделать при переустановке операционной системы на тот же, кстати, диск "C"! Операционную систему можно устанавливать на любые диски, но предпочтительнее это делать на первый из логических дисков. Напомню, чтобы отформатировать диск при переустановке операционной системы, следует после выбора раздела для установки указать: «Форматировать раздел в системе NTFS».

Q **Здравствуйте. Не могли бы вы мне подсказать, что случилось с DVD-рекордером *LG GSA-4167B*. Дело в том, что он перестал стирать перезаписываемые DVD, хотя все еще может их записывать. Заранее спасибо!**

Данил Джонович

A И тебе здоровья! Прежде чем нести свой рекордер в сервисный центр, тебе необходимо проделать две процедуры. Во-первых, очистить оптику от пыли с помощью специальных чистящих дисков. Во-вторых, попробовать переустановить программное обеспечение для записи дисков. Удачи!

Q **Прошу, помогите мне разобраться с проблемой! У меня в архиваторе и в *Nero 7* вместо русских названий папок и файлов вертикальные палочки. И лишь с английскими словами и цифрами все в порядке. Подскажите, что мне сделать, чтобы все пришло в норму? Да, и еще: что это за ошибка (ошибка при копировании данных CRC)...**

cumAr2

A Привет! Похожая проблема может возникнуть из-за нелокализованного программного обеспечения. Попробуем тебе помочь. Для начала зайди в «Панель управления» и выбери «Язык и региональные стандарты». Далее переключись на вкладку «Дополнительно». Здесь следует отметить все кодовые страницы таблиц преобразования, которые в описании содержат слово «кириллица». Теперь нужно отредактировать несколько ключей в реестре. Открывай HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage, в поле 1252 поменяй значение c_1252.nls на c_1251.nls. Перегружай систему, и все должно работать нормально. К слову, ошибка CRC – это ошибка несовпадения контрольных сумм данных. Она обычно возникает при распаковке поврежденных архивов или при копировании с неисправного носителя. Успехов в решении проблемы!

Q **Здравствуйте, «PC ИГРЫ»! У меня такая проблема: после включения компьютера система загружается очень долго (более 1 минуты) и далее сильно тормозит. Если зайти в «Мой компьютер», то он открывается через полминуты или вообще зависает. Переустановил Windows XP SP2 и скачал новые драйверы. Не помогло. Моя система: *PCI-E Sparkle 256 GeForce 7600GT DDR3, 120Gb Seagate ST3120811AS SATA-II 8Mb, DDRII 1024Mb 533MHz Patriot, Core 2 Duo E6300, Gigabyte GA-965P-S3*. Помогите!**

С уважением, Агарков Саша.

A Здравствуй, Саша! Постараемся тебе помочь, хоть и трудно это сделать в твоем случае. Ибо информации мало, а потому конкретного ответа написать не получится. Попробуй проверить температуру процессора, памяти, ядра видеокарты. Если все нормально, тогда загрузи стандартные установки BIOS "Load BIOS default settings". После этого переустанавливай Windows. Если возможно, отформатируй жесткий диск полностью. Из драйверов установи только обеспечение для материнской платы и видеоадаптера. Проверь производительность системы. Если все работает шустро, то проблема в ПО. Если система продолжает тормозить, то похода в сервис-центр тебе не избежать. Желаю удачи!

Q **Здравствуйте, знатоки железа! У меня проблема. Бывает, что долго загружается Windows. Я посмотрел в «Просмотр событий», там написано: «Сбой при загрузке драй-**

веров запуска и перезагрузки системы: atapi; prohlp02». Моя система: материнская плата *ASUS A8N-E nFORCE 4 ULTRA; GeForce 7900GTX 512Mb; 2Gb DDR; AMD Athlon 4200+.*

Дмитрий Морозов

A Здравствуй, Дмитрий. Файл prohlp02.sys, на который ругается Windows, относится к системе защиты дисков от копирования под названием StarForce. Она устанавливается вместе с лицензионными играми некоторых производителей. Лучше тебе удалить эту защиту – при необходимости игра установит ее заново. Делается это так. Сначала из реестра надо удалить следующие ключи:
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\prosync;
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\sfhlp01;
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\prohlp02;
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\prodrv06.
Затем удаляешь из папки C:\Windows\system32\drivers\ или C:\Windows\system\drivers\ файлы: prosync1.sys, sfhlp01.sys, prohlp02.sys, prodrv06.sys. Перегружай компьютер – и можешь снова наслаждаться нормальной работой!

Q **Здравствуйте, редакция! Мучает один вопрос: стоит ли мне покупать видеокарту в пределах $110–150? На какой прирост в производительности следует рассчитывать? Дело в том, что материнская плата оснащена шиной *AGP*, а на полную замену компьютера денег пока нет. Ну, а поиграть во что-нибудь новенькое хочется. Вот моя конфигурация: *Gigabyte 5478 GA-8IPE1000 Intel865PE, Intel P4 3.0GHz 800fsb 1mb, 4xDIMM DDR 256Mb PC3200, Sapphire ATI Radeon 9600 128Mb.* Или еще есть вариант разогнать видеокарту, но опять-таки встает проблема – у нее пассивное охлаждение. Очень жду ответа. Заранее благодарен,**

Just Andrey.

A Привет, дорогой читатель! Скажу сразу – разгон не поможет. Следует задуматься о приобретении видеокарты с поддержкой шейдеров третьей версии; *Sapphire Radeon X1600 Pro Advantage* как раз именно такая карта. Удачного апгрейда!

Q **Здравствуйте! У меня есть вопрос, но я не знаю, в какую рубрику его задать. Есть такая чудесная программа *Fraps*, с помощью нее я сделал много хорошего видео. Но есть проблема. Когда я начинаю снимать видео из игры, у меня сразу же падает производительность, и количество кадров в секунду достигает 10–15 (даже в *Worms 2*!) , а в мощных играх (*DMoM*, *Oblivion*) и до 2–5 fps. У моего же знакомого при захвате видео производительность остается на прежнем уровне в любых играх. Подскажите, в чем именно причина и как избежать снижения производительности? Заранее спасибо.**

Алексей Александров

A Привет, Алексей. Производительность системы при запущенном Fraps зависит от железа и настроек самой утилиты. Выставляй более умеренные параметры захвата, т.е. не самое большое разрешение экрана и количество кадров. Ты не указал конфигурации своей системы, поэтому посоветовать что-то еще очень сложно. Вероятно, у тебя попросту слабый компьютер. Успехов тебе в создании роликов!

Q **Здравствуйте! Хочу задать три вопроса. Я недавно поставил новый монитор, установил драйверы – все по инструкции. Но каждый раз при загрузке он выдает надпись: «неправильно установлено разрешение, рекомендуется 1280x1024 60Hz». Сто раз устанавливал это разрешение – не помогает. Монитор SyncMaster940n, видеокарта *NVIDIA GeForce 6600*. Что делать? Во время игры в *Gothic 3* иногда возникают яркие белые вспышки в одних и тех же местах, в пустыне вообще нельзя ступить шагу. Появляются они на сниженных настройках детализации. Можно ли от них избавиться? Какова реальная стоимость *NVIDIA GeForce 7900GS*? В журнале одно, в магазинах почти в два раза больше. Заранее спасибо.**

Евгений Соломатин

A Привет, Евгений! При загрузке системы используется неоптимальное для любого ЖК-монитора разрешение экрана 640x480 точек, и ничего с этим сделать нельзя. Но ты можешь избавить себя от этой надписи, нажав на кнопку EXIT, а также установив в экранном меню монитора короткое время отображения. Если же в **Windows** у тебя выставлено рекомендуемое разрешение, а монитор продолжает ругаться (в процессе работы!), то это поломка, которая подлежит гарантийному ремонту. Можно попробовать сменить частоту развертки и установить 60Hz принудительно. Предположительно речь идет о световых бликах в игре Gothic 3. Попробуй решить проблему, установив последнюю версию драйверов видеокарты и обновив игру до самой последней версии.
На вопрос о стоимости карточки однозначно ответить нельзя, ибо цена зависит от производителя, комплектации, города, фирмы-продавца и прочих факторов. В журнале мы всегда публикуем московские цены.

Q **Здравствуйте. У меня к вам один вопрос. У меня видеокарта *ASUS 7600GT*, и я решил ее разогнать. В итоге, поиграв с дельтой, установил частоту ядра 720\720\640Mhz и память 820Mhz. Синтетический тест 3DMark'05 показал 6900 попугаев. Играл я так месяц, пока не добрался до *Medieval II Total War*. Именно там было место с множеством растительности, на которой мелькают разные черно-коричневые точки. Решил снова испытать систему в 3DMark'05. В результате – всего-навсего 6500 очков. Чем вызвано такое резкое падение?**

ty tyry

A И тебе привет! Большинство пользователей ошибочно полагают, что 3DMark выдает результаты производительности только видеокарты. Это не так. Результат зависит от общей производительности системы! Снижение баллов связано с тем, что за месяц между замерами снизилась производительность системы в целом. Например, увеличилась фрагментация файлов, появилось большое количество резидентных программ. Что касается возникновения разноцветных точек, то это связано с чрезмерно высокими частотами ядра GPU. Рекомендую понизить значение.

Q **Здравствуйте. Я не могу найти на сайте www.gameland.ru ответы, которые вам посылают люди. Подскажите, пожалуйста, буду очень благодарен.**

Максимчик Артур

A Видимо, речь идет о нашем форуме. Его адрес **http://forum.gameland.ru/**. Все «железные» вопросы затрагиваются в техразделе по адресу **http://forum.gameland.ru/forumid_350/tt.htm**. Регистрируйся, общайся и получай ответы на свои вопросы! Также на нашем форуме есть раздел часто задаваемых вопросов. Обрати внимание. Успехов!

Q **Подскажите, пожалуйста, как настраивать тайминги оперативной памяти? Материнская плата *Asus P5B*, память *Hynix DDR 512Mbx2 PC5300.***

T_Rex

A Латентность оперативной памяти настраивается в *BIOS* материнской платы. А именно в разделе Configure System Frequency/Voltage. Тебя интересуют 4 пункта, начиная с DRAM CAS# Latency. Перед настройкой таймингов лучше обнови свою версию BIOS. Удачи!

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



hard_faq@pc-games.ru

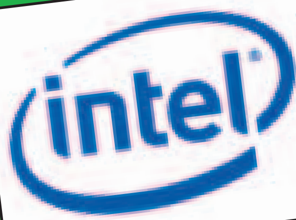
ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

КОНФИГУРАЦИЯ

Текст: Евгений Попов

В этой рубрике мы предлагаем три игровых конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

Все цены указаны по состоянию на 3 апреля 2007 года



МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (2.93GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	$560
Материнская плата: ASUSTeK COMMANDO (P965)	$258
Оперативная память: две планки Kingston DDR-II 1024Mb HyperX (KHX8000D2/1024)	$520
Видеосистема: ASUSTeK EN8800GTS/HTDP 320Mb	$479
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	$156
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$31
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$152
Итого:	$2156

*Эта конфигурация собрана из передовых на сегодняшний день комплектующих. В ее основе один из самых производительных процессоров линейки Intel Core 2 Duo – Intel Core 2 Duo E6700. Можно было использовать для сборки четырехъядерную модель или E6800, но они неоправданно дороги! Дисковая подсистема представляет собой RAID-массив из двух дисков SATA – с установкой Windows придется повозиться, но это того стоит. Скорость загрузки системы, игр и многих графических пакетов (например, **Adobe Photoshop**) возрастает почти в полтора раза! Вместо 8800GTX в этот раз мы выбрали модификацию GTS: падение производительности в современных играх незначительное, а разница в цене ощутимая.*

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	$254
Материнская плата: GigaByte GA-965P-S3 rev.3.3 (Intel P965)	$123
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 1Gb PC-6400	$172
Видеосистема: Sapphire X1950XT 512Mb	$354
Дисковая подсистема: Seagate/Maxtor 7200.10/ DiamondMax 21 320Gb (STM3320820AS/6A320E0) 7200rpm 8Mb	$94
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative Sound Blaster Audigy4	$45
Итого:	$1073

Система прослужит долго и позволит играть во все современные игры. В ее основе E6400, стоимость которого заметно снизилась, и материнская плата GigaByte GA-965P-S3. Последняя базируется на P965, а также имеет всего один порт PCI Express x16.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

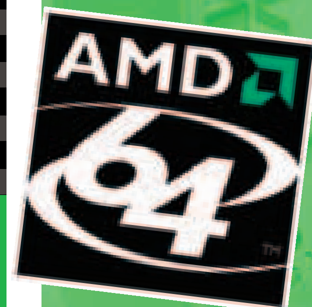
Процессор: Intel Pentium D 945 (3.8GHz, 4Mb, ядро Presler, LGA775)	$182
Материнская плата: EliteGroup 945P-A/L (Intel 945P)	$88
Оперативная память: два модуля HYUNDAI/HYNIX DDR-II 512Mb	$90
Видеосистема: Sapphire X1950Pro 256Mb	$195
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 (3200820AS) 7200rpm 8Mb	$73
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW, Sony NEC Optiarc AD-5170A	$29
Итого:	$657

Игровой компьютер по минимальной цене. На нем запустится любая игра при умеренных разрешениях. Сердцем конфигурации стал Intel Pentium D 945 – правда, через месяц-другой такой компьютер будет целесообразно собирать уже на Intel Core 2 Duo.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (2.8GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$323
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI)	$210
Оперативная память: две планки Kingston DDR-II 1024Mb HyperX (KHX8000D2/1024)	$520
Видеосистема: Foxconn FV-N88XMAD2-ON (8800 GTX) 768Mb	$678
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 250Gb SATA-II 2500KS 16Mb 7200rpm	$156
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$31
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$152
Итого:	$2070

*Самая мощная система на платформе **AMD**. Производительнее только ATHLON 64 FX62, но его стоимость чрезмерно высока! Если сравнивать эту конфигурацию с самой мощной системой на процессоре **Intel**, замечаешь немалую разницу в цене. А потому высвободившиеся двести с лишним долларов целесообразно потратить на видеокарточку, то есть купить GeForce 8800 GTX.*



СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD ATHLON 64 X2 5000+ (2.6GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$206
Материнская плата: MSI MS-7250 K9N SLI-2F (NVIDIA nForce 570 SLI)	$100
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 1Gb PC-6400	$172
Видеосистема: Leadtek PX7950GT TDH 256Mb	$293
Дисковая подсистема: Seagate/Maxtor 7200.10/ DiamondMax 21 320Gb (STM3320820AS/6A320E0) 7200rpm 8Mb	$94
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative Sound Blaster Audigy4	$45
Итого:	$939

Стоимость процессоров AMD стремительно падает вниз! В этот раз стоимость среднего игрового компьютера не превысила $1000! При этом в будущем владелец такого компьютера сможет увеличить производительность, установив вторую Leadtek PX7950GT TDH 256Mb по схеме SLI. Также можно будет сменить процессор и организовать дисковый RAID-массив, благо у материнской платы есть такая возможность.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 4600+ (2,4GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$145
Материнская плата: MSI MS-7260 K9N Neo-F (NVIDIA nForce 550)	$85
Оперативная память: два модуля HYUNDAI/HYNIX DDR-II 512Mb	$90
Видеосистема: Sapphire X1950Pro 256Mb	$195
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 (3200820AS) 7200rpm 8Mb	$73
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW, Sony NEC Optiarc AD-5170A	$29
Итого:	$617

Бюджетная система от AMD стоит совсем мало. Неудивительно – цены на процессоры падают с каждым днем. Жаль, что подобного нельзя сказать о памяти. Самый целесообразный апгрейд для такой конфигурации – установка более производительного ЦП и увеличение объема памяти до 2Gb. Правда, скорость куда важнее объема и, по логике вещей, следует заменить старые модули новыми PC-8000.



ЧИПСЕТ AMD 690

Текст: Евгений Попов

После объединения с **ATI** сотрудники **AMD** приступили к новому проекту, а именно к созданию нового чипсета *AMD 690*. По расчетам инженеров и маркетологов, он станет новым веянием в среде интегрированных решений и займет собственную нишу на рынке. Совсем недавно прошла официальная презентация нового набора системной логики, и в этом обзоре мы познакомим тебя с нововведениями и особенностями представителей линейки AMD 690 – системной логикой *AMD 690G* и *AMD 690V*.

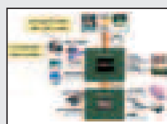
Чипсеты со встроенной графикой можно пересчитать по пальцам. В свое время наиболее приемлемые варианты предлагала **NVIDIA**, правда, они уже стары как мир, и пользователю со скромным капиталом гораздо выгоднее приобрести внешний адаптер категории Low-end.

С учетом этого факта совместными усилиями сотрудников **ATI** и **AMD** был создан чипсет *AMD 690*, рассчитанный на работу в современных системах. Новая линейка включает в себя два решения – AMD 690G и AMD 690V. Различие между ними состоит в том, что у AMD 690G предусмотрен цифровой видеоинтерфейс, а у AMD 690V он отсутствует. Эта разница выведена в обозначении графических ядер.

Набор логики AMD 690 построен с использованием двухчиповой структуры. Роль северного моста играет схема *AMD/ATI RS690*, а функции южного выполняет *AMD/ATI SB600*, уже использовавшаяся в более ранних решениях ATI. Вряд ли кого-то удивит тот факт, что новая логика будет работать исключительно с процессорами AMD для *Socket AM2*. Северный мост помимо графических задач ответственен за поддержку шины *PCI-Express.* При этом пользователю будут доступны 20 линий, из которых 16 использованы для реализации графического порта, а еще четыре могут быть задействованы по усмотрению производителя материнской платы для карт расширения или подключения встроенных контроллеров. Имеются еще четыре линии, но они оставлены для соединения северного и южного мостов.

Теперь поговорим о самом интересном. В наборе логики AMD 690G используется ядро *Radeon Xpress X1200*. По функциональности оно подобно выпущенному ранее *Radeon Xpress 1150*. Одним из основных достоинств этого графического ядра можно по праву считать реализацию аппаратного ускорения H.264 и VC-1. Новый графический процессор имеет 4 пиксельных конвейера, причем поддержка вершинных шейдеров эмулируется драйвером и выполняется ЦПУ. В зависимости от предпочтений производителя такой чип будет работать на частоте в диапазоне от 375 до 400MHz.

Обе модификации чипсета обладают интегрированным TV-выходом и могут работать совместно с внешним графическим адаптером, теоритически обеспечивая поддержку трех и даже четырех дисплеев. К сожалению, для AMD 690V предусмотрен только один выход – аналоговый *VGA*. Предположительно на некоторых платах с новым набором логики HDMI-интерфейс будет поддерживаться путем установки дополнительного модуля. Если говорить об *AMD/ATI SB600*, то южный мост традиционно поддерживает 10 портов *USB 2.0*, один канал *PATA* и установку до четырех портов *SATA*. Помимо этого предусмотрена поддержка режимов *RAID* для всех SATA-соединений класса 0, 1 и 1+0. Интегрированная звуковая система будет, скорее всего, представлена *HDA*-кодеком от **Realtek**, но не исключены варианты другого класса от других производителей. Ну и, конечно, нельзя забыть о поддержке сетевого подключения, которое обеспечивается все тем же южным мостом AMD/ATI SB600. Отдельно стоит отметить, что компания NVIDIA не осталась безучастной и подготовила ответный удар на платформу с интегрированной графикой от конкурентов. Чипсеты с рабочим названием *NVIDIA GeForce 630a* будут фактически аналогичны AMD 690.

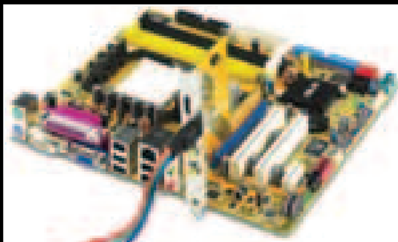


Так выглядит схема, представленная компанией AMD на презентации новой системной логики. Видеодекодер *HDCP* для сигнала, сохраненного с использованием алгоритмов защиты цифрового контента от копирования, встроен непосредственно в набор системной логики. Все платы на основе *AMD 690G* будут выпущены с довольно скромным дизайном и простой комплектацией. Возможно, что AMD решила оставить сектор продвинутых решений с расширенной функциональностью для NVIDIA.



Северный и южный мосты *AMD 690* не будут прикрыты массивными радиаторами с шумящими вертушками. Северный мост будет использовать весьма компактные модели радиаторов, а южный и вовсе может остаться без какого-либо охлаждения. Связано это, скорее всего, не с экономией, а с рекордно низким тепловыделением новинки. Температура схем в опытных образцах не превышает 45 градусов даже после серьезных нагрузок в течение длительного времени.

В СКОРОМ БУДУЩЕМ



Желание выпустить материнские платы на основе нового чипсета *AMD 690* изъявили многие именитые компании. Причем в списке производителей присутствуют и те, кто ранее не предоставлял платформы на основе наборов системной логики от ATI. Среди производителей присутствуют ASUS, Biostar MSI, Foxconn, ECS, Gigabyte, Epox, а также Albatron, Jetway и Shuttle! А потому в будущем следует ожидать не только настольные платформы, но и мобильные решения класса barebone.

Разгон NVIDIA GeForce 6600GT

Приобрести высокопроизводительную карточку может позволить себе не каждый. Между тем, любую железку можно разогнать. Допустим, не в разы, но поднять производительность до серьезного уровня – вполне. Сегодня мы изучим плату *NVIDIA GeForce 6600GT*, которая до сих пор пользуется популярностью у многих геймеров.

Текст: **Евгений Попов**

Спецификации

Наименование графического процессора	**NV43**
Частота ядра, MHz	**500**
Частота памяти, MHz	**1000**
Технология производства, nm	**110**
Пиксельных конвейеров	**8**
Вершинных конвейеров	**3**
Объем памяти, Mb	**256**
Тип памяти	**GDDR3**
Ширина шины, bit	**128**

Результаты

	до	после
Частота ядра	**500MHz**	**580MHz**
Частота памяти	**1000MHz**	**1150MHz**
Тест Doom 3, 1600x1200, Ultra High Quality, No AA, No AF	**39FPS**	**46FPS**
Тест Far Cry, 1600x1200, 4xAA, 16xAF	**16FPS**	**24FPS**
Тест в 3DMark'06:	**1468**	**1504**
Температура чипа	**45**	**76**

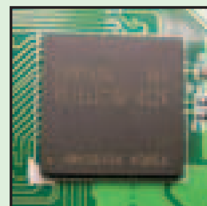
Конфигурация

Материнская плата: Albatron K8SLI, Socket 939
Процессор: AMD Athlon 64 3500+
Кулер: AMD BOX
Память: 2 x 512Mb, Corsair Value Select
Винчестер: 80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm
Блок питания: 450W, Floston

Графическая плата NVIDIA GeForce 6600GT построена на основе процессора *NV43* и принадлежит к шестой серии видеокарт от **NVIDIA**. Чип изготовлен по 110 нм техпроцессу и имеет 8 пиксельных и 3 вершинных конвейера.
На сегодняшний день на рынке представлено большое количество вариаций на тему NVIDIA GeForce 6600GT. Они могут отличаться друг от друга объемом памяти, системой охлаждения и даже цветом текстолита. Наш образец работает при поддержке интерфейса *PCI-Express x16* и 128-битной шины памяти. Объем самой памяти эквивалентен 256Mb, однако в продаже могут встречаться варианты и с 128Mb. Плата NVIDIA GeForce 6600GT обладает полным набором функций и технологий, которые были применены в NVIDIA GeForce 6800: шейдеры третьей версии, *Intellisample 3.0* и *UltraShadow II*. Отдельно отметим поддержку SLI-режима – для этого был предусмотрен SLI-коннектор на торце устройства.
Мы не производили экспериментов с изменением вольтажа элементов и всего лишь занимались повышением частот. Параметры видеокарты менялись с помощью специализированной утилиты ***Riva Tuner***, после чего производился тест на стабильность с помощью культового ***Doom 3*** и небезызвестного ***Far Cry***.



NVIDIA GeForce 6600GT – самая младшая модель в линейке NVIDIA, поддерживающая параллельную работу в SLI-режиме.



На плату установлена память производства Samsung с временем отклика 2.0 нс, обладающая неплохим разгонным потенциалом.

Первое, на что стоит обратить внимание при разгоне, – это охлаждение. В нашем случае роль охладителя выполнял небольшой кулер с крошечным вентилятором. Температура графического чипа после часа работы под нагрузкой достигла 45 градусов. Для разгона можно использовать любую подходящую утилиту, благо на сегодняшний день их достаточно. Напомним, что мы выбрали Riva Tuner исходя из сугубо личных предпочтений. Разгон производился следующим образом: постепенно повышалась частота графического процессора, и если система проходила тест на стабильность, то частота увеличивалась вновь. Скорость вентилятора увеличивалась до максимума – в программе есть такая возможность. Как только система упиралась в очередной порог и пляски с бубном вокруг видеокарты не помогали, то мы с установленным шагом стали увеличивать частоту памяти. В итоге частота чипа была поднята до уровня 580MHz, а частота памяти – до 1150MHz. Тестирование как до, так и после повышения частот мы произвели на разрешении 1600x1200 точек без использования сглаживания и фильтрации, а также с включенными 4-кратном сглаживанием и анизотропией x16. Такая нагрузка была использована для наглядной демонстрации разницы в частотах.

КОДЫ



Supreme Commander

Находим файл "game.prefs" в директории "c:\documents and settings\<имя пользователя>\local settings\application data\gas powered games\supremecommander\". Перед тем как редактировать его, не забудь на всякий случай сделать резервную копию. Вносим изменения в самом начале:

```
debug = {
enable_debug_facilities = true,
cheatenable = 1
}
```

*Все, теперь в **Supreme Commander** включена консоль. Вызываем ее во время игры нажатием "~" (тильда) и набираем коды. Для активации некоторых читов не обязательно что-либо прописывать, достаточно зажать нужную комбинацию клавиш.*

Teleport (или зажать ALT+T) – телепортировать выбранных юнитов в указанную курсором мыши локацию;
BlingBling (или зажать CTRL+ALT+B) – 10.000 ресурсов, а заодно повышает вместительность складов до этой же отметки;
SallyShears (или зажать CTRL+ALT+Z) – показать всю карту;
Nodamage (или зажать ALT+N) – юниты больше не наносят урон;
Kill (или CTRL+DEL) – уничтожить юнит или строение, показав анимацию разрушения;
Destroy – уничтожить юнит или строение, не показывая анимацию разрушения;
Show act (или зажать F7) – показать/спрятать дополнительную информацию в левой части экрана;
PopupCreatUnitMenu (или зажать ALT+F2) – меню создания юнита;
SetFocusArmyPlayer <от -1 до 7> – переключиться на другого игрока; -1 – наблюдатели;
Sim_gravity <значение> – поменять гравитацию. **4.9** – значение по умолчанию;
SetArmyColor <имя> <r,g,b> – сменить окраску юнитов;
DamageUnit <значение> – нанести выбранному юниту определенный урон; пропиши отрицательное значение, чтобы отремонтировать юнит;
ai_freebuild – мгновенная разработка исследований, а также строительство юнитов и зданий;
ai_instabuild – юниты, здания и исследования становятся бесплатными;
IN_BindKey <клавиша или комбинация клавиш> – привязать консольную команду к определенной кнопке;
IN_DumpKeyNames – показать все горячие клавиши;
WLD_gamespeed <от -10 до 10> – сменить скорость игры;
WLD_resetsimrate – скорость игры по умолчанию.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Вызови консоль нажатием тильды ("~"), затем вводи:
help – список консольных команд;
g_always_run (1 или 0) – всегда бежать;

Бонусные материалы:
Даже если у тебя стандартная комплектация игры, ты все равно можешь достать некоторые дополнительные материалы. В корневом каталоге запусти "setup-bp-exe". Выбери язык и введи **pseudodog** в качестве кода, чтобы получить доступ к карте Pool, а также американским и английским моделям персонажей (для мультиплеера). **snork** открывает карту Dark Valley, французский и немецкий скины.

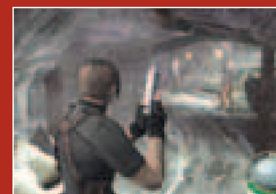
Infernal



Вводим прямо во время игры:
ifmdamage – оружие наносит больше урона;
ifdaura – адская аура;
ifuammo – полная амуниция;
ifgdgun – пистолет;
ifgplasma – плазмаган.

HINTS & EASTER EGGS

Resident Evil 4 (Biohazard 4)



Трейлеры из игры
Какое-то время смотри на заглавный экран, не нажимая никаких кнопок – вскоре там будут прокручиваться два игровых трейлера.

Убийство птичек
Уничтожение пернатых приносит неплохие дивиденды – с трупиков птиц выпадают деньги. Однако если ты решишь перестрелять пташек из пистолета, ничего не выйдет – одну-двух, может, и прикончишь, зато все остальные разлетятся. Поэтому не жалей на такое дело гранаты.

Быстрые деньги
Ты сможешь получать их довольно скоро, прилагая при этом минимум усилий. Когда обнаружишь под Пуэбло туннель с торговцем, вернись на ферму и подожди, пока курицы отложат яйца. Собери их, покинь локацию и снова в нее вернись – несушки снова принесут «птичьи плоды». За белые торговец дает 300 песет, за коричневые – 600, а золотые стоят аж 3000.

Handcannon
Заработай пятизвездочный рейтинг всеми наемниками, чтобы открыть оружие Handcannon. Чтобы получить к нему неограниченную амуницию, необходимо полностью его прокачать. Затем пройди игру два раза – Handcannon будет доступен с самого начала наших злоключений, причем абсолютно бесплатно. Теперь у тебя есть мощнейший магнум с бесконечным боезапасом. Зайди в меню апгрейдов у торговца, выбери опцию "Exclusive". Пушка станет еще круче, приблизившись по убойности к Chicago Typewriter.

Пистолеты
Положа руку на сердце, Red 9 – самый лучший ствол, особенно после эксклюзивного апгрейда, когда убойность повышается до 6 или 8 пунктов. Приличная скорость, большой магазин (20 патронов после полного апгрейда).
Punisher хорош в тех случаях, когда приходится иметь дело с толпой врагов – патроны у этого оружия пробивают насквозь сразу несколько целей. Во всех остальных случаях применяй Red 9.
Обычный девятимиллиметровый пистолет неплох на первых порах, поскольку из него получается разить противников хедшотами (эксклюзивный апгрейд значительно увеличивает шанс критического попадания).
У Blacktail нет выраженных плюсов или минусов – можно было бы назвать его «универсальным оружием», но когда испытываешь его на практике, в голову приходит другое определение – «ни рыба ни мясо».

Maelstrom

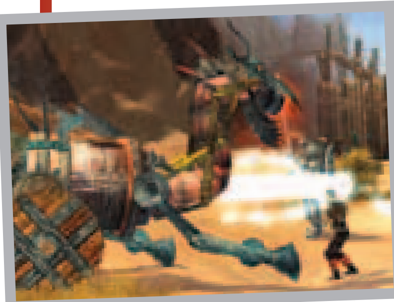


Во время игры нажми ESC, напечатай один из нижеприведенных кодов, затем снова нажми ESC.
Iwinagain – выиграть миссию;
Feedme – 1000 ресурсов;
Ihavethepower – действие кода пока неизвестно.
Набери "conquerearth" на экране кампании, чтобы открыть все кампании и миссии.



Ищи прохождения, трейнеры и базы кодов на диске!

Silverfall



Нажатие CTRL+"~" открывает консоль.
god – неуязвимость (учти, код не отключается!).

Red Ocean

Тильдой ("~") открой консоль, набирай нижеизложенные коды. Учти, их необходимо вводить по-новому в начале очередного уровня:
Godmode – неуязвимость;
Gimmeall – все оружие.





UFO: Afterlight



Запускай игру с параметром "- **options scale_texs=1 enable_system_console=true*****" – пропиши указанные слова в свойствах ярлыка на рабочем столе или же в строке Explorer'а, где выводится путь к пусковому файлу. В обоих случаях после пути к файлу ставь пробел.***
? (на любом экране) – список всех консольных команд;
full_store (на глобальном экране) – +25 к каждому типу экипировки;
add_experience <значение> (экран людей) – получить энное количество опыта;
resource_all (глобальный экран) – получить ресурсы;
kill_enemies (экран миссии) – уничтожить врагов.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Стыдно признаваться, но ведущий рубрики «Ретро» никогда не играл в ***Sam & Max Hit the Road***. Я прошел большинство классических квестов **LucasArts**, однако этой культовой адвенчуре по непонятным причинам раньше удавалась избегать знакомства с моим компьютером. Вполне возможно, я бы и не вспомнил о ней сейчас, если бы прошлой осенью студия **Telltale Games** не запустила ***Sam & Max: Season One***, сериал из шести эпизодов. Новые приключения Сэма и Макса оказались настолько хороши, что захотелось познакомиться и со старыми. Не спрашивай, на что мне пришлось пойти, чтобы заполучить заветный, порядком поцарапанный диск с Sam & Max Hit the Road. Скажу только: не обошлось без подкупа, пьяной драки и соблазнения толстой крашеной блондинки.
И вот в 2007 году я впервые в жизни запустил Sam & Max Hit the Road. Кстати, несмотря на почтенный возраст, игра неплохо ладит с **Windows XP**. Есть проблема с выпадением звука, но она легко решается при помощи программки ***ScummVM*** (ее можно взять здесь: **www.scummvm.org**), созданной заботливыми поклонниками адвенчур LucasArts.
Закончить вступительное слово хочу предупреждением: запомни, что бы ни случилось в игре, ты не задаешь вопросов и не сомневаешься в достоверности происходящего. Этот квест LucasArts является мастерской пародией, а в пародиях, как известно, возможно все. Да, я знаю, собака и кролик не могут быть частными детективами. Однако в Sam & Max Hit the Road им достались именно эти роли. Если тебя не устраивает подобный расклад, никогда не запускай эту игру!

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК	LucasArts
ОБЬЕМ	Один CD
ДАТА ВЫХОДА:	1993 год

SAM & MAX HIT THE ROAD

БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ГОВОРЯЩИХ ЗВЕРЮШЕК

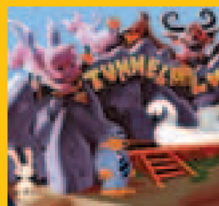
Если ты смотрел «Голый пистолет», «Горячие головы» или, на худой конец, «Очень страшное кино», то знаешь: в каждом из этих фильмов «высмеяны» минимум дюжина других картин. То же самое и с ***Sam & Max Hit the Road*** – правда, в ней пародируются не другие игры, а поп-культура США в целом. В этой адвенчуре нашлось место и незадачливым частным детективам, и гольфу, и кантри, и бигфуту (снежному человеку) и роскошному черно-белому DeSoto Adventurer, выпущенному автоконцерном Chrysler в 1960 году.
Sam & Max Hit the Road – очень «американская» игра, и даже из района в район ты перемещаешься, выбирая место назначения на карте США. Будь готов к шуточкам, смысл которых понятен только «янки». Впрочем, сильная американизированность игры не раздражает, а, напротив, добавляет ей шарма. Однако предупреждаю: если твой английский хромает «на обе ноги», ты не получишь и десятой доли удовольствия от этого замечательного квеста. Ведь здесь говорят много, быстро и с использованием всевозможных идиом. Сначала подучи язык, а потом садись за Sam & Max Hit the Road. Заодно потрудись выяснить, что означает слово «идиома».

СЛАДКАЯ ПАРОЧКА

Как ты, вероятно, знаешь, главными героями игры являются пес Сэм и кролик Макс. Первый ходит босиком, зато носит костюм, рубашку, галстук и широкополую шляпу. Второй не носит ничего. «Эй, Макс, откуда ты достаешь свой пистолет?» – иногда спрашивает Сэм. «Не твое дело!» – раздраженно отвечает кролик. Он, кстати, всегда немного не в себе и так и норовит ввязаться в драку. Уравновешенный Сэм пользуется тем, что его напарник постоянно на взводе, и поручает ему грязную работенку. Котенок-курьер проглотил важную бумагу? «Эй, Макс, у нас проблема!» – «Никаких проблем, Сэм», – отвечает кролик,

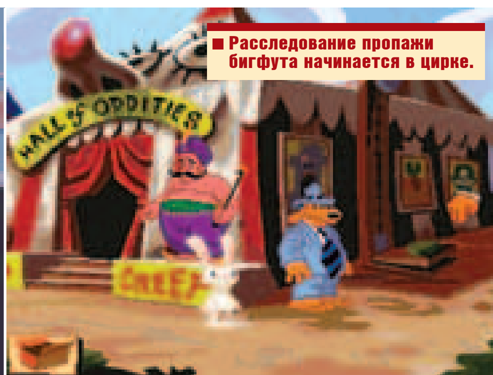
УМНЫЕ И ТОНКО ЧУВСТВУЮЩИЕ

Трудно поверить, но Сэм и Макс всесторонне образованы и начитаны. К примеру, в ***Sam & Max Hit the Road*** в местечке «Туннель любви» Сэм цитирует английского поэта **Джона Милтона** (John Milton): «Лучше править в аду, чем прислуживать в раю». Макс незамедлительно отвечает словами рок-музыканта **Дэвида Бирна** (David Byrne): «Рай – место, где ничего не происходит».





■ В магазине Боско продаются пистолеты, ликер и товары для младенцев.



■ Расследование пропажи бигфута начинается в цирке.


■ Через минуту сумасшедший ученый лишится головы.


■ У этого рыбака аллергия на рыбу.

хватает котенка за шкирку и профессионально, без суеты и крови, достает нужный документ у него из желудка. Вышеописанная сцена, кстати, одна из первых задачек, которую тебе предстоит решить в Sam & Max Hit the Road. Запомни раз и навсегда: если ни один предмет из инвентаря не помогает, возможно, на объекте следует использовать Макса – он зачастую здорово выручает в трудной ситуации. Пес – это мозг команды, а кролик – ее кулаки. Непобедимая комбинация…

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ БИГФУТА

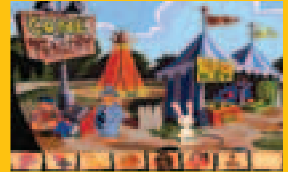
Игра начинается с того, что Сэм и Макс сурово расправляются с сумасшедшим ученым, взявшим в заложники девушку, которая отвергла его ухаживания. Сурово в данном случае означает: «оторвав ему голову». Правда, выяснилось, что безумец был киборгом, поэтому, слава богу, обошлось без рек крови. Следующее же дело любителей частного сыска оказалось еще более незаурядным: из цирка пропал бигфут Бруно, казалось бы, намертво вмерзший в глыбу льда. Как потом оказалось, «айсберг» растопил факир – по просьбе девушки Трикси с длинной, жирафьей шеей. Она (девушка, не шея!), видите ли, полюбила снежного человека. Сэм и Макс отправляются на поиски и вскоре понимают, что перешли дорогу опасному злодею – кантри-певцу Конрою Бампусу… Маразматическая завязка ведет к еще более абсурдному, невероятному приключению. Детективы путешествуют по Америке и посещают оч-ч-ч-чень «нестандартные» места. Например, гольф-клуб, кишащий крокодилами. Как ты понимаешь, если мяч укатился в речку, никто не спешит его доставать. Однако когда Макс оказался на крохотном островке среди зубастых рептилий, Сэм с твоей помощью легко решит проблему: нужно только вместо мячиков подавать рыбу, и крокодилы послушно выстроятся в линию, образовав живой переход. Решения большинства других загадок и головоломок в Sam & Max Hit the Road столь же безумны. К примеру, чтобы попасть на кухню, нужно влезть внутрь огромного муляжа рыбы. Наверное, геймеры первой половины 90-х были намного терпеливее сегодняшних, потому что даже у меня, игрока с солидным стажем, некоторые паззлы вызывали ступор и раздражение.

СОБАЧИЙ ЮМОР

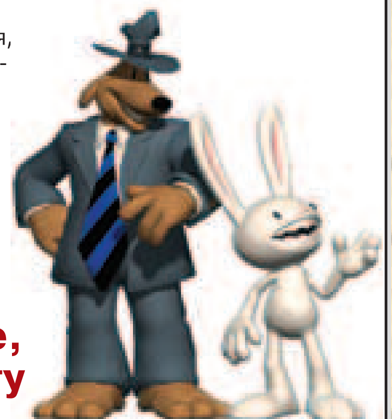
Нелогичные задачки зачастую приводили к тому, что приходилось сидеть и тупо перебирать предметы из инвентаря, используя их по очереди на активном объекте – вдруг что получится. Знакомый, прошедший эту адвенчуру десять лет назад, потешался над моими муками и смел утверждать, мерзавец, что именно таким и должен быть абсурдный квест. Думаю, местные паззлы и тебе добавят седых волос. Однако превосходный юмор, которым насыщена игра, компенсирует все. Сэм и Макс острят, не переставая, и, что особенно приятно, шутить они учились явно не у Петросяна и его подпевал из «Кривого зеркала».
– Сэм, что нам делать с этой бомбой?
– Да выбрось ее в окно.

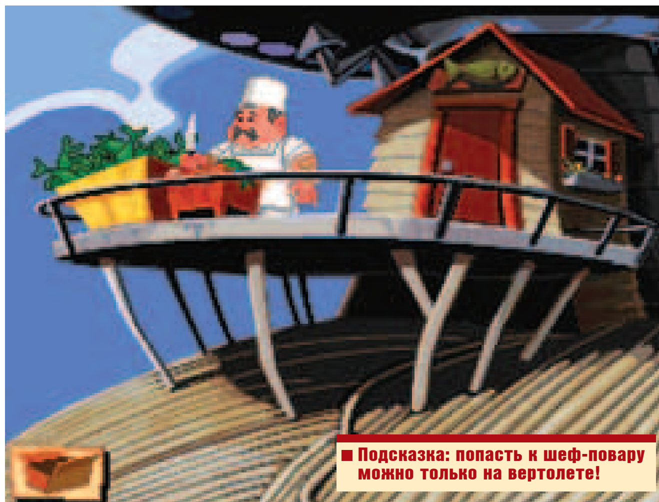
Сэм пользуется тем, что его напарник постоянно на взводе, и поручает ему грязную работу

МЕТАМОРФОЗЫ ЧУДО-ДВИЖКА



Sam & Max Hit the Road – девятая игра, использовавшая знаменитый движок SCUMM. «Мотор», созданный в конце 80-х для квеста _Maniac Mansion_, оказался на редкость удобным, а потому живучим. Студия LucasArts применяла его более чем в дюжине своих адвенчур. Ради Сэма и Макса разработчики изменили привычный SCUMM-интерфейс. Раньше в нижней части экрана размещался инвентарь, а также иконки «использовать», «посмотреть» и так далее. Теперь же за переключение между действиями отвечает правая кнопка мыши, а инвентарь перенесли в отдельное окно. Играть стало удобнее.




■ Подсказка: попасть к шеф-повару можно только на вертолете!


■ У Сэма классная тачка – DeSoto Adventurer. Таких уже почти полвека не делают…


■ Если не понял, на скриншоте запечатлена драка.



■ В Sam & Max нашлось место нескольким мини-играм.


■ Ну разве можно не любить Макса?!


■ Детективы смотрят на рыбака из чрева огромной рыбы.

СЭМ И МАКС НА ТВ

Сэм и Макс оказались настолько выдающимися героями, что в 1997 году телеканал **Fox Kids** запустил мультсериал про зверей-детективов. Увы, **The Adventures of Sam & Max: Freelance Police** продержался в эфире всего один сезон. Поклонникам Сэма и Макса не понравилось, что анимационная серия нацелена на детскую аудиторию, и юмор не столь остр, как раньше.

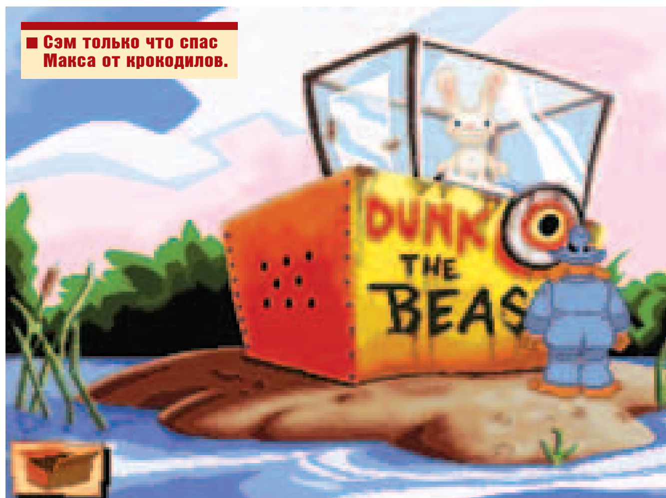


– Хорошо… Ой, надеюсь, тот автобус был пуст.
Или другая хохма.
– Вы наловили столько рыбы! Неужели вы ее так сильно любите?
– Вообще-то у меня аллергия на рыбу.
– Тогда зачем вы стоите здесь с удочкой?
– Да потому что у меня еще более сильная аллергия на бедность.
И это только парочка далеко не самых удачных шуток, которые я вспомнил и перевел. Не суди строго разработчиков, если мне не удалось заставить тебя улыбнуться.

ПОКАЗАНИЯ К ПРИМЕНЕНИЮ

Поскольку мое знакомство с Сэмом и Максом началось с ***Sam & Max: Season One***, не могу удержаться от сравнений (пусть даже это и не совсем корректно). В Sam & Max Hit the Road сложнее головоломки, неудобнее управление и интерфейс, и, разумеется, мультяшная графика 1993 года выделки. С другой стороны, этот квест выглядит солидной большой игрой, тогда как Season One – всего лишь собрание коротеньких эпизодов с тремя новыми районами в каждом. Что же касается шуток, то чувство юмора у разработчиков из **Telltale** не хуже, чем у сотрудников **LucasArts**. Так что если тебя вполне устраивают ежемесячно выходящие серии Sam & Max: Season One, живи и радуйся. Если же трехчасовые эпизоды из жизни Сэма и Макса только «пробудили аппетит», обязательно познакомься с первоисточником.

Сэм и Макс острят, не переставая, и, что особенно приятно, шутить они учились явно не у Петросяна



■ Сэм только что спас Макса от крокодилов.



■ Играть, когда все поставлено с ног на голову, очень… непривычно.

ПАПА СОБАКИ И КРОЛИКА

ЖИЗНЬ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ СЭМА, МАКСА И СТИВА

Пес Сэм и кролик Макс никогда не рассказывали о своих родителях. Они вообще не отличаются особой сентиментальностью и стараются избегать в разговоре слов «мама» и «папа». Но мы-то знаем, кто дал жизнь двум уморительным частным детективам. Их мамой и папой в одном лице стал американский художник и сценарист Стив Пурцелл (Steve Purcell).



ГЕРОИ НА ВСЮ ЖИЗНЬ

Мистер Пурцелл утверждает, что подсмотрел Сэма и Макса в рисунках своего младшего брата. Смешные герои запомнились и полюбились Стиву. Он не расставался с ними всю свою жизнь. Впервые рисунок с Сэмом и Максом был опубликован в 1980 году, когда Пурцелл учился в Калифорнийском колледже искусств. А семь лет спустя увидел свет первый 32-страничный комикс, посвященный детективам-животным – **Monkeys Violating the Heavenly Temple**. Всего на сегодняшний день вышло около десяти выпусков комикса Sam & Max. В конце 80-х годов Стив Пурцелл устроился на работу в студию **LucasArts** (тогда она еще называлась **LucasFilm Games**). Он участвовал в разработке нескольких известных адвенчур компании, включая первые две части ***Monkey Island***: готовил арт, анимацию и обложки игр. Однако Гайбраш Трипвуд (надеюсь, ты знаешь, кто это такой?) не заставил Пурцелла забыть Сэма и Макса. Все в LucasArts буквально вырывали друг у друга из рук комиксы о забавных детективах, и однажды руководство предложило Стиву: «Давай сделаем квест с твоими героями». Пурцелл согласился, не раздумывая.

КОМУ НУЖНЫ КВЕСТЫ?

Талантливые люди сделали замечательную игру, и она, что вполне справедливо, пользовалась успехом у критиков и геймеров. Выпуск сиквела ***Sam & Max Hit the Road*** казался делом решенным, и вдруг… Пурцелл покинул LucasArts. Он перешел в компанию **Industrial Light and Magic**, специализирующуюся на компьютерной анимации и спецэффектах. Какое-то время Стив трудился над полнометражным мультфильмом «Франкенштейн», но потом проект закрыли, и Пурцелл ушел в студию **Pixar**. Последняя наверняка хорошо знакома тебе по таким мультикам, как «История игрушек», «В поисках Немо», «Суперсемейка» и «Тачки». Пурцелл вкалывает на Pixar и по сей день: он большая шишка в отделе, где пишут сценарии. В августе 2002 года LucasArts наконец-то объявила о создании сиквела Sam & Max Hit the Road – ***Sam & Max Freelance Police***. Однако в марте 2004-го студия закрыла проект, мотивировав решение «суровыми бизнес-реалиями» (иначе говоря, квесты никому не нужны). И не важно, что 30 тысяч человек подписали онлайновую петицию с требованием возобновить разработку игры. К счастью, спустя год все права на персонажей вновь оказались у Пурцелла.

– Я обязательно вернусь в игровой бизнес. Понимаете, что произойдет в ближайшем будущем? – сказал тогда Стив. Намек все поняли верно: Пурцелл передал права на разработку игр о Сэме и Максе своим приятелям, ветеранам квестостроения – студии **Telltale Games**.

– Если и есть более подходящая команда для новой игры Sam & Max, я такой не знаю, – заявил Пурцелл. Как ясно сегодня, он не ошибся с выбором. Все меняется, а Сэм и Макс остаются. Разве не здорово?

ВЕЗДЕСУЩИЕ СЭМ И МАКС

В прошлом веке Сэм и Макс были любимцами сотрудников студии **LucasArts**. Пасхалки с этими персонажами встречаются в дюжине игр. Например, в ***Day of the Tentacle***, ***Star Wars: Dark Forces***, ***Curse of Monkey Island***, ***Full Throttle*** и др. Так, в ***Indiana Jones and the Last Crusade*** в офисе Индианы Джонса есть деревянный тотем с изображением Сэма и Макса. А в экшен-вестерне ***Outlaws*** можно набрести на секретную зону, где обитает Макс. Увидев игрока, кролик выхватывает два пистолета и открывает беспорядочную пальбу.



■ Где только не встретишь Макса.



■ Стив Пурцелл собственной персоной.



■ Sam & Max Freelance Police так и не вышла.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

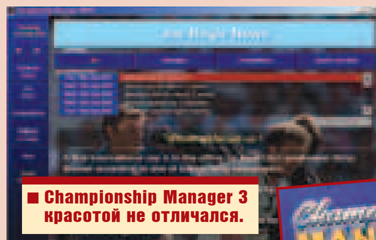
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАЕ?

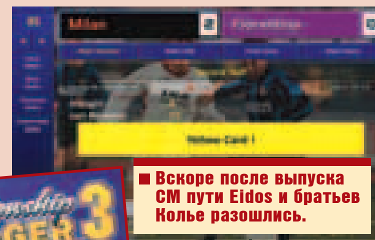
1999

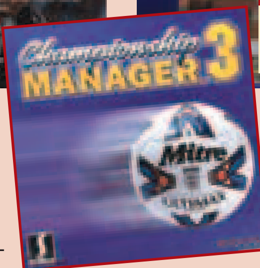
Championship Manager 3

Жанр:	Simulation
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Sports Interactive
Объем:	Один CD
Дата выхода:	28 марта 1999 года

В 1992 году братья **Пол** и **Оливер Колье** (Paul & Oliver Collyer) связались с **Electronic Arts** и предложили компании выпустить футбольный менеджер ***Championship Manager***. «Электроники», обычно умеющие разглядеть хит, отказались – за что их потом благодарила британская **Eidos Interactive**.
CM 3, появившаяся весной 1999 года, стала настоящим блокбастером. По этой игре сходила с ума вся Европа. По сравнению со второй частью она содержала множество усовершенствований. Разработчики преобразили интерфейс и графику. Количество футболистов выросло до 25 тысяч.
Всего в CM 3 было представлено пятнадцать национальных лиг, причем дебютировали не европейские команды (Бразилия, Аргентина и Япония). Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть о возможности играть по локалке или через интернет. Мультиплеер поддерживал до шестнадцати пользователей!


■ Championship Manager 3 красотой не отличался.


■ Вскоре после выпуска CM пути Eidos и братьев Колье разошлись.



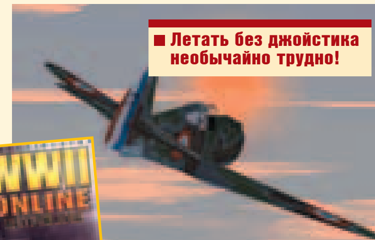
2001

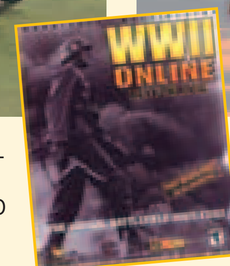
World War II Online

Жанр:	MMOFPS
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Cornered Rat Software
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Май 2001 года

Многие считают ***World War II Online*** первым онлайновым многопользовательским шутером.
Действие игры разворачивается в Европе в 1940–1942 годах. Немцы воюют против британцев с французами (для русских, увы, места не нашлось). Разработчики воссоздали поле боя размером в 30 тысяч квадратных километров, раздали солдатам исторически достоверное оружие и предоставили им возможность управлять наземной, воздушной и водной техникой.
Поначалу интерес к WWIIO был очень высок, однако вскоре он стал быстро падать. Ребята из **Cornered Rat Software** создали шутер, не пригодный для рядовых геймеров.
В WWIIO убивали с одного выстрела. Многими транспортными средствами было почти невозможно управлять без джойстика. Да и темп игры оказался очень медленным: зачастую, прежде чем попасть на поле боя и вступить в сражение, приходилось полчаса трястись в грузовике.


■ Если бы огромный мир WWIIO был краше, игра бы безбожно тормозила.


■ Летать без джойстика необычайно трудно!



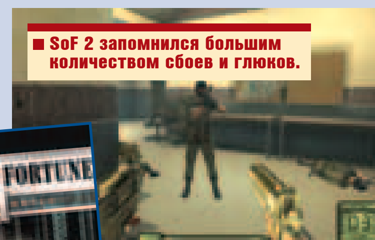
2002

Soldier of Fortune II: Double Helix

Жанр:	First-Person Shooter
Издатель:	Activision
Разработчик:	Raven Software
Объем:	Два CD
Дата выхода:	Май 2002 года

Геймеры с большим нетерпением ждали ***Soldier of Fortune II: Double Helix***. Оно и неудивительно – первая часть оказалась отличным «мясным» шутером, к тому же скандал вокруг «кровавости» игры добавил ей популярности. Увы, Double Helix оказался весьма средним FPS.
Да, зон повреждения на теле стало больше (36, если быть точным), можно было вскрыть врагу черепушку и обнажить мозг. Вот только одной «кровищи» для успеха игры недостаточно. Разработчики, находясь под впечатлением от ***Counter-Strike*** и ***Rainbow Six***, решили сделать геймплей более реалистичным. Лобовые атаки перестали действовать, к противнику теперь приходилось подкрадываться. К сожалению, стелс-часть совершенно не удалась – она была примитивной и откровенно раздражала.
Другим важным нововведением обещал быть генератор случайных миссий, с помощью которого игрок мог создавать карты с интересными условиями. Однако хорошая задумка на практике не сработала.


■ Парню осталось жить меньше секунды.


■ SoF 2 запомнился большим количеством сбоев и глюков.



5 ЛЕТ НАЗАД

КОРОТЫШКА СВЯЗАЛСЯ С POSTAL 2


■ Ради такого кадра Коулман согласился сняться в Postal 2.


■ Гэри появился и в многопользовательском дополнении Postal 2: Share the Pain.

Актер **Гэри Коулман** (Gary Coleman) объявил, что появится в экшене ***Postal 2*** в роли самого себя. Без сомнений, разработчики из **Running With Scissors** пригласили чудаковатого американца из-за случая, произошедшего в 1998 году. Тогда он ударил поклонника, который обратился к нему в магазине за автографом. Если ты хорошо знаком с Postal 2, то помнишь: одно из заданий в игре – взять автограф у Коулмана в супермаркете.

Гэри неизлечимо болен, из-за чего перестал расти в раннем детстве. Актер был очень популярен в США лет 25 назад, но потом слава ушла, и Коулман докатился до рвотного Postal 2. «Postal и Гэри Коулман – две американские иконы, и здорово, что они наконец-то вместе», – писали разработчики в пресс-релизе. «Postal – наша икона? – вопрошали журналисты. – Неудивительно, что весь мир ненавидит американцев…»

ROCKSTAR МЕНЯЕТ ИМЯ


■ GTA 3 стала судьбоносной игрой в истории DMA Design.

В мае культовая ныне ***Grand Theft Auto 3*** наконец-то добралась до нашей с тобой любимой платформы – PC. Собственно говоря, GTA «родилась» на персоналке, и фэны серии проклинали компанию **Sony**, разглядевшую в третьей части блокбастер и пожелавшую на некоторое время сделать его PS2-эксклюзивом. Разработчики из **Rockstar** спорить не стали. На «Соньке» игра появилась в октябре 2001-го, до PC же добралась лишь полгода спустя. Впрочем, слава богу, что вообще добралась.

В том же мае 2002-го **Rockstar Studios** переименовали в **Rockstar North**. Многие удивились, ведь это была вторая смена названия за три месяца! То есть начало года компания встретила под вывеской **DMA Design**, в марте стала Rockstar Studios, а весну проводила уже как Rockstar North.

MAX PAYNE СМЕНИЛ ХОЗЯИНА


■ Max Payne принес 3D Realms огромные деньги.

22 мая 2002 года издательство **Take-Two Interactive** объявило: финская студия **Remedy Entertainment** начала разработку шутера ***Max Payne 2***. Впрочем, пафосный пресс-релиз был вызван вовсе не желанием поделиться с фэнами хорошей новостью. Take-Two спешило сообщить, что отныне владеет всеми правами на ***Max Payne*** как интеллектуальную собственность и всеми технологиями, использовавшимися при создании первой части (включая движок). До этого они принадлежали разработчику – Remedy и продюсеру – компании **3D Realms**. Точная сумма сделки не была известна до прошлого года, когда ее озвучил босс 3D Realms **Скотт Миллер** (Scott Miller) – почти 50 миллионов долларов. Странно, что, потратив сумасшедшие деньги, Take-Two не торопится их отбивать. Компания обещала выпустить несколько сиквелов Max Payne, но до сих пор не анонсирована даже третья часть.


■ Max Payne 2 вышел осенью 2003-го.

10 ЛЕТ НАЗАД


■ Боец с грехом Джон Блэйд.

И ПРИШЕЛ SIN

Компания **Activision** и студия **Hipnotic Interactive** анонсировали шутер от первого лица ***Sin***. Как и положено в таких случаях, стороны признались друг другу в вечной любви и сообщили, что игра на движке ***Quake II*** будет на голову выше именитых конкурентов. Ну, хотя бы в плане сюжета! Предполагалось, что Sin увидит свет в самом начале 1998 года, однако на прилавках игра оказалась на десять месяцев позже намеченной даты. К тому моменту буква N в названии из строчной стала прописной, а Hipnotic Interactive сменила имя на хорошо знакомое тебе – **Ritual Entertainment**.


■ U2 любит Лару.

U2 И ЛАРА

Знаменитая рок-группа **U2** отправилась в турне **PopMart** вместе с загадочной женщиной. Видеоролики с ее участием показывали во время концертов на огромном экране, висящем над сценой. «Кто это?» – спрашивали люди, далекие от индустрии электронных развлечений. «Лара Крофт!» – с гордостью отвечали геймеры. Действительно, английское издательство **Eidos Interactive** уговорило U2 взять с собой Лариску. Разумеется, за эту маленькую рекламную услугу компании пришлось приплатить. Вдобавок Eidos вручило музыкантам коробки с ***Tomb Raider***.

ЗОЛОТОЕ РУНО



Овца! Как много в этом слове для сердца геймера слилось, как много в нем отозвалось… Думаешь, я с тобой шутки шутить собрался? Как бы не так! После игр про Вторую мировую войну и морга под названием «Вау» (в смысле, ***MMORPG WoW***) игры про овец – самые распространенные в мире. Сложно сказать, чем они вдохновляют разработчиков и прельщают игроков, но против правды не попрешь: Google выдает по запросу об овечьих играх девятьсот пятьдесят тысяч уникальных ссылок за девять сотых секунды.

Впрочем, если ты думаешь, что поветрие началось только в век электроники и охватило лишь компьютеры, ты заблуждаешься.

Вот, пожалуйста: шашечная игра «Волки и овцы». Поле четыре на пять клеток и четыре шашки. Две – волки, а две – овцы. Стоят на разных краях доски. Одни пасутся, другие слюну глотают. Задача игрока – поменять волков и овец местами. Шашки, то есть овец, можно двигать по диагоналям как угодно, но они ни в коем случае не должны оказаться на одной линии с волками. Очень рекомендую. Во-первых, если ты вообразил, будто расколоть эту головоломку с наскоку легче, чем в WoW с дохлых врагов пожитки снимать, то момент истины ждать себя не заставит. А во-вторых, в отличие от многих других игр про овец в этой нет звука. А это немалое достоинство, если ты, конечно, не глухой.



Кроме настольной игры «Волки и овцы», в которую при желании можно играть и одному, существует одноименная забава для занятий на свежем воздухе, рассчитанная на тридцать шесть человек. Из числа товарищей выбирают девять самых достойных звания овцы. А потом еще троих – волков. Остальные берутся за руки и образуют круг. Вокруг, извините, круга разбрасываются бумажки, которые изображают траву. Овцы собирают «траву» и прячут ее в «загон», а волки нападают на овец и пытаются их осалить, пока те находятся за оградой. И вот так пока трава не кончится.

Игра рекомендована Отделом по православному образованию и катехизации Казанской епархии Русской православной церкви (**http://pedagog.eparhia.ru/for_pedagog/games/**).

Кстати говоря: не знаю, насколько это любопытно указанному отделу, но статью я писал во время Страстной недели. И лучшей игрой этой недели, по мнению **http://www.km.ru**, стала флэшка «Овцы в большом городе». Многие посетители сайта откликнулись на просьбу разработчиков перевести заблудшее животное через оживленную дымную автостраду (знаешь, сколько стоит дым? Тысячу фунтов колечко!) и поставить в тихий загон (знаешь, сколько стоит земля? Тысячу фунтов клочок!). И даже я по журналистской надобности убил на это немудреное дело минут десять. Хотя знаешь, сколько стоит время? Тысячу фунтов минутка!

Перейдем от мелких забав в интернете к крупным забавам на домашнем компьютере. Я даже не буду перечис-



лять, в скольких компьютерных играх овца засветилась на вторых ролях – занятие бессмысленное, ибо несть им числа. Приз зрительских симпатий безоговорочно отдается смертоносной овце из ***Worms Armageddon***, с которой по популярности на равных может соперничать разве что бабушка-камикадзе из той же игрушки. Самостоятельными проектами, посвященными жвачным полорогим парнокопытным, жвачные полорогие парнокопытные тоже, мягко сказать, не обделены. Даже наш с вами земляк и по совместительству игровой гигант **«1С»** и то сподобился локализовать пару игр. Про фирмы калибром помельче и вовсе молчу. С самой знаменитой «одинэсовской» (овечьей, разумеется!) игрушки и начнем. Разработчики из фирмы **Mind's Eye** в детстве, видно, часто играли в подвижную игру «Волки и овцы», рекомендованную Отделом по православному образованию и катехизации, но слегка перестарались со сбором травы. Когда они выросли и выписались из наркодиспансера, то придумали игру ***«Овцы»*** (без волков). В этой игре овцы (похожие на одетый в дубленку телевизор на ножках) стоят в загоне, а тебе надо их спасать – если, конечно, вдруг попадется под руку диск с дистрибутивом и больше ВООБЩЕ нечем будет заняться. В спасении тебе помешают средневековые рыцари (!), реактивные самолеты (!!) и машинки для стрижки шерсти (!!!). Самих овец при этом подстерегают дикие опасности, самая пристойная из которых – пшеничное поле, кишмя кишащее акулами. При этом разработчики пролили свет и на причины особого положения овечек на планете Земля. Оказывается, давным-давно какая-то великая цивилизация высадила на Землю могущественных агентов для наблюдения за землянами. Ума палата и шерсти клок. Так вот это они есть. Кто бы сомневался.

Овеществлением всенародной любви к овцам является немецкий игровой сериал ***«Свен – властелин овец»***, локализованный компанией **«Руссобит-М»**. Уже четыре диска подряд «Руссобит» на пару с немчурой предлагает всему взрослому населению нашей с вами Рэ вступать в интимную близость с овцами от имени главного героя – барана по имени Свен. От обычной немецкой порнографии игру выгодно отличает наличие рисованных персонажей, веселой музыки и запредельно идиотского описания на сайте локализаторов. Успех просто феноменальный: игроков не смущает ни «полное тридэ», ни одно гэ (тоже полное), ни подзаголовки вроде «Возвращение конца».

В общем, овцам осталось разве что обзавестись MMORPG имени себя. После этого задачу агентов великой цивилизации можно считать выполненной – мировое господство будет достигнуто. Впрочем, это в недалеком, но все же будущем. А пока хочу предупредить. Если ты любишь овец исключительно в виде тулупа, почаще оглядывайся на улице. Не ровен час, какой-нибудь Свен пристроится!



О НАБОЛЕВШЕМ



ЧТО ХУЖЕ: ФИЛЬМЫ ПО ИГРАМ ИЛИ ИГРЫ ПО ФИЛЬМАМ?

Приветствую! С вами снова обладатель последнего места в конкурсе неудачников с длинным названием «Иисус любит тебя (а все прочие считают придурком и лузером)», а также автор песни «Я ее полюбил, как картошку», прогремевшей на 8-й всероссийской сельскохозяйственной выставке «Золотая репа» – Иван Гусев.

Хочу еще раз напомнить всем, что не стоит путать рубрики «О наболевшем» и «Железный FAQ». Друг, я бы и рад тебе объяснить, как избавиться от артефактов после неудачного разгона видеокарты, но, правда, не знаю. И я понятия не имею, какая нужна недорогая конфигурация компьютера, чтобы подлюка *Gothic 3* не тормозила. Поэтому умоляю: не шли мне письма со специфическими техническими вопросами. Я ведь могу не сдержаться и ответить, а потом тебе придется везти системный блок в сервисный центр. В рубрике же «О наболевшем» всегда приветствуются письма, полные ярких впечатлений об играх и игровой индустрии, а также нетривиальные рассуждения о судьбе геймера в родной стране. Пиши Правильному и пиши интересно. Сам ведь, наверное, не любишь читать занудные письма. Вот и редакция **«РС ИГР»** – тоже.

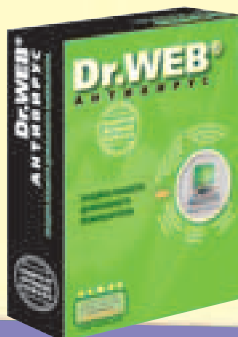
ПИСЬМО НОМЕРА

Приветствую самую лучшую редакцию на свете. Захотел высказать свое мнение по поводу пиратов. Недавно я решил сделать себе подарок: купить лицензионную игру и антивирус. Конечно же, первым делом стал обходить лицензионные магазины. Зайдя в первый магазин лицензионных дисков, я перечислил названия нескольких игр, которые хотел бы купить, и спросил, есть ли они в наличии. На что получил ответ: «Фиг знает, глянь». В другом магазине лицензионных дисков, привлекшем рекламным щитом «Игры, софт, фильмы», спросил: «У вас есть антивирус N?». Ответ: «У нас вообще нет софта!». Я: «На вывеске написано же, что софт есть». Ответ: «На заборе тоже написано». И подобное отношение во многих магазинах Владивостока, торгующих лицензионной продукцией. А в пиратской лавке меня тут же спросили: «Что желаете? Я могу вам помочь?» Я перечислил, что мне надо, и продавец мне все показал и рассказал и про игры, и про антивирусы. Я очень удивился, что со мной обращались вежливо, и главное продавец все знал, а не говорил: «Ищи сам, я не в курсе».

Игру и антивирус я так и не купил. Шел домой с мыслью, почему в магазинах, торгующих лицензией, так много грубых продавцов?

С уважением, Ромич.

Да, не повезло Владивостоку с продавцами. Хотя что я о Владивостоке – во многих городах нашей необъятной просто беда творится с квалифицированностью персонала, продающего игры и прочий софт. Мальчикам и девочкам, которых ставят за прилавок, почему-то не объясняют специфику их работы. А ведь, согласись, продавать помидоры и продавать игры – совершенно разные дела. Я тут недавно поинтересовался в магазине, какие свежие файтинги у них есть в наличии, и насилу отбился от неуча, попытавшегося всучить ***Freedom Fighters***. «Ну что вы, любезнейший, – говорил я. – Какой же это файтинг? Это же шутер от создателей ***Hitman***. К тому же ему уже без малого четыре года, скоро плесенью покроется». Продавец сначала спорил со мной, а потом... обиделся и отошел в сторонку. На его лице читалось: «Раз такой умный, сам ищи». А одному знакомому продали ***Fallout 2***, разрекламировав ее как новинку в духе – глубокий вдох! – ***Titan Quest***! Все, выдыхай. Приятель хотел даже пойти потребовать обратно деньги, но потом посидел пару часиков за гениальной постапокалиптической RPG, и так она его зацепила, что он передумал ругаться. Еще большевики говорили: с безграмотностью нужно бороться, жи-ши, твою мать! Наверное, у нас в стране следует законодательно ввести какие-то курсы для продавцов игр. Усадить их всех за парты, заставить прослушать сотню лекций, а потом еще и экзамен провести. Я так и вижу себя в роли преподавателя, отбирающего шпаргалки и «валящего» несимпатичных мне студентов вопросами: «Ну-ка, юный друг, назови мне десять принципиальных отличий ***Doom 2*** от ***Doom***? Не знаешь? Тогда придешь через месяц пересдавать». Глядишь, потихоньку продавцы начали бы отличать хорошие игры от плохих и стали бы аргументированно объяснять геймерам, почему все-таки лучше купить ***Neverwinter Nights 2***, а не какой-нибудь ***«Самый спецназовский спецназ»***, в котором, судя по обложке, служат одни грудастые супермодели. Кстати, Ромич, ты вроде бы искал антивирус? Ну так получи от нас даром коробку с **Dr. Web**.



О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, самый правильный журнал!
У меня такая проблема: надоело постоянно улучшать свой компьютер. Уже сил никаких нет! Только-только купишь новый процессор, видеокарту, а тут – бац! – появился очередной супершутер, и все заново. И ведь таких как я – тысячи! Иной раз запустишь игру, а она тебе: "Плохой у тебя компьютер, совсем никудышный! Мне другой нужен, современный". Прочтешь такое, и руки опускаются. Так я и не насладился *Oblivion* и *Gothic*, и даже треклятый *S.T.A.L.K.E.R.*, который я ждал целых шесть лет, безбожно тормозит.
Неужели разработчики не понимают, что в играх главное не графика, а геймплей! Мне вот совершенно не интересно любоваться реалистичной водой. Зачем она мне? Если очень захочется полюбоваться водой, я в ванне кран открою! То же самое могу сказать и про деревья, и про горы, и про небо, разве что по очень-очень красивому космическому кораблю я нигде, кроме *Prey*, не прогуляюсь. Ну и черт с ним, с кораблем! Хватит и того, что я видел в старенькой *Aliens vs. Predator*.
В последнее время все реже играю, все больше наслаждаюсь скриншотами.

С уважением, Павел.

Ну, здравствуй, Павел. Наконец-то ты нам написал.
Я твою обиду полностью разделяю. Ты, к примеру, можешь только скриншотами наслаждаться. У меня же такой возможности нет. Если мой компьютер устареет, меня быстренько из редакции попрут – за профнепригодность. Приходится регулярно апгрейдить «машину», экономя на коллекционном шампанском и омарах. И все равно, сколько бы денег я ни вложил в компьютер, рано или поздно наступит день, когда какая-нибудь гадкая игра нагло скажет: «Ваш компьютер не соответствует моим требованиям, так что отвали, неудачник».
Лично я считаю, что после того как появился движок *Quake III*, прогрессу следовало бы остановиться. Ибо меня, геймера, присутствовавшего на премьере *Wolfenstein 3D*, графика *American McGee's Alice* и *Medal of Honor: Allied Assault* устраивала на 100 процентов. Но разве кто послушает Ваньку Гусева? Разработчики, будто под гипнозом, твердят: «Через годик-другой "картинка" в играх достигнет полной фотореалистичности». Как будто все вокруг только об одном и думают: скорее бы пришел тот славный день, когда фильм и игра станут неотличимы. Я вот, например, против. Представь, установил ты *Manhunt 4*, стукнул кого-нибудь дубинкой по роже, и брызнула кровь – от настоящей не отличишь. Лично меня бы тут же стошнило! Потом бы заперся в ванной, тер руки мылом и приговаривал: «Ну почему же она не смывается? Почему?!»
Ну что, напугал я тебя? Да, друг, я это умею. Пора нам с тобой, Павел, выходить к государственной Думе и кричать: «Остановите гонку вооружений… в смысле, технологий!» Глядишь, к нам прислушаются и закон специальный выпустят.
Если же серьезно, забудь про гибкую настройку игр и копи деньги на апгрейд. Графические технологии развиваются со скоростью ежика Соника, и разработчики игр не в силах отказаться от соблазна использовать их. В игровой индустрии все бегут как белки в колесе: остановишься, и тут же будешь раздавлен конкурентами.



Привет, самый правильный журнал!

Здравствуйте, редакция любимого журнала!
Вчера, поговорив с компьютером, решил порассуждать вот на какую тему: как все же мало на PC файтингов!!! От гонок с экшенами устаешь, и хочется взять геймпад и отбить AI-врагу все его внутренности. Я думаю, у вас в редакции это чувство знакомо каждому. Вы скажете: «Покупай консоль нового поколения, там файтингов полно». Но зачем мне приставка, если у меня есть мощный компец? Это же глупо!

RPOV@

Привет, RPOV@. Даже не знаю, как ответить на твое письмо. Ты, в принципе, сам в нем все сказал. Да, действительно, файтингов на PC днем с огнем не сыщешь. И в будущем их тоже не предвидится. Вот только мудрая Capcom анонсировала *Devil May Cry 4* для персоналки, но это все-таки экшен (хоть и «пальцеломательный»), а не традиционный файтинг: 1 против 1. К тому же если управление на PC-версии Devil May Cry 4 будет таким же отвратным, как в порте *Devil May Cry 3*, тогда вообще радоваться нечему.
Кстати, на консолях нового поколения с файтингами пока тоже не ахти. На Xbox 360 есть *Dead or Alive 4*, на *PlayStation 3 – Virtua Fighter 5*, вот, пожалуй, и все. Хочешь файтингов, покупай консоль прошлого поколения, там их действительно пруд пруди. С другой стороны, если тратиться неохота, значит, так они тебе и нужны, эти «драчки». Сиди уж за своим мощным «компецом» и гоняй в *Test Drive Unlimited*.

О НАБОЛЕВШЕМ

Приветствую, кудесники пера из редакции Самого Правильного! У меня к вам есть один давно мучающий меня вопрос. Что обычно хуже: фильмы по играм или игры по фильмам?

LeoN из Рязани

Ну, давай вспоминать.
Насколько я помню, первым фильмом по мотивам игры был «Супербратья Марио». Бред полный. С треском провалился в прокате, не окупив даже половину собственного бюджета. Потом сняли «Уличного бойца» по мотивам *Street Fighter* с кикбоксером Ван Даммом в главной роли. Этот боевик оказался настолько плох, что даже милашка Кайли Миноуг его не спасла.
«Двойной дракон», «Командир Эскадрильи», Doom, «Живым или мертвым», Смертельная битва 2: Истребление», «Расхитительница гробниц 2: Колыбель жизни» – все эти фильмы, основанные на популярных игровых сериях, были разгромлены критиками в пух и прах и почти проигнорированы зрителем. Я уж молчу про «шедевры» гламурного подонка Уве Болла, шокировавшего даже собственную маму отвратительными «Домом мертвых», «Одним в темноте» и «Бладрейн». В ближайших планах немецкого бездаря – поставить крест на кинобудущем серий *Dungeon Siege*, *Far Cry* и *Postal*. Вне всякого сомнения, его новые фильмы будут полным трэшем, потому что снимать нормальное кино Уве, видимо, не позволяет сексуальная ориентация. Или он просто не умеет.
Впрочем, не все так плохо. Ситуация с киноадаптациями игр меняется кардинальным образом, когда за дело берутся профессионалы. К примеру, Пол Андерсон легко превратил в блокбастеры файтинг *Mortal Kombat*, ужастик *Resident Evil* и шутер *Alien vs. Predator*. Потому что парень талантлив и знает, как развлечь зрителя. Саймон Вест, сделавший себе имя на «Золотом глазе» (первый фильм с Пирсом Броснаном в роли Джеймса Бонда), в принципе, неплохо экранизировал *Tomb Raider*. Сценарий «Расхитительницы гробниц» мог бы быть и покрепче, но, с другой стороны, все сюжетные огрехи компенсировала Анджелина Джоли в коротких шортиках. А француз Кристоф Ганс, известный по «Братству волка», не сплоховал с *Silent Hill* – его фильм окупился в прокате, и в скором будущем начнутся съемки сиквела.
Ну а теперь перейдем к играм по мотивам кино. Практически каждый мало-мальски заметный фильм обзаводится «интерактивным спутником», так что не станем перечислять всех. Тем более что чествовать-то, по большому счету, некого. Пожалуй, есть только одна игра по кинолицензии, которую мы можем назвать шедевром – *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*.
Так что, LeoN из Рязани, трудно ответить, что хуже: фильмы по играм или игры по фильмам. И те и другие, если честно, звезд с неба не хватают. Но, к счастью, бывают приятные исключения.

Приветствую, кудесники пера

Уважаемая редакция **«PC ИГРЫ»**, вас беспокоит Fynjy. Дело в том, что я не очень разбираюсь в железе, и поэтому у меня такой вопрос: у меня частота всего лишь 1.7, я хочу поменять ее на 3.0. Как это сделать? И сколько это будет стоить?

P.S. С уважением Fynjy!

Привет, Fynjy.
Как я понял, ты не сечешь, что такое железо и хочешь увеличить свою частоту с 1.7 до 3.0? Постараюсь тебе помочь.
Итак, железо – это химический элемент с атомным номером 26 в периодической системе, обозначается символом Fe (лат. Ferrum). Железо серебристо-белого цвета, в чистом виде – пластичный переходный металл. Древнейшие изделия из железа, найденные археологами, датируются IV тысячелетием до нашей эры и относятся к древнешумерской и древнеегипетской цивилизациям. Сегодня железо – самый употребляемый металл, на него приходится до 95 процентов мирового производства металлов. Оно и неудивительно, ведь железо является основным компонентом сталей и чугунов.
Надеюсь, теперь ты, Fynjy, немного лучше разбираешься в железе.
Вопрос относительно твоей частоты немного сложнее. С одной стороны, все просто: частота – физическая величина, характеристика периодического процесса, равная числу полных циклов, совершенных за единицу времени. Но, к сожалению, ты не указал, частота чего тебя интересует. Циклическая частота? Частота дискретных событий? Частота вращения? Или, быть может, ты редко кушаешь и хочешь увеличить количество приемов пищи со среднестатистических 1.7 в день до полноценных завтрака, обеда и ужина? А вдруг речь идет о твоей личной жизни? Пожалуйста, уточни детали следующим письмом, и я обязательно разъясню, что и как.
P.S. Не болей!

Здравия желаю, «PC ИГРЫ»!

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравия желаю, **«PC ИГРЫ»**! У меня есть один вопрос. Почему Джек Томпсон решил, что игры делают из нас маньяков и убийц? Я обожаю серию ***Postal***, прошел ***Manhunt***, люблю ***GTA***, но я не маньяк, никого не убиваю и хорошо учусь. Может, он никогда не играл на компьютере? Давайте организуем «Фонд помощи Джеку Томпсону», насобираем ему на ***Grand Theft Auto: San Andreas***, и пусть поиграет хотя бы полчаса. Он нам потом еще спасибо скажет. Ну что, вы за?

Mrbors

Расскажу тебе, Mrbors, одну поучительную историю. Однажды бешеный пес Джек Томпсон публично пообещал перечислить 10 тысяч долларов на благотворительность, если кто-нибудь сделает игру по его сценарию. Сюжет вкратце таков: отец мальчика, забитого до смерти геймером, берется за оружие и отправляется мстить. Он убивает как разработчиков, так и директоров игровых издательств, причем делает это с извращенной жестокостью: отрезает несчастным головы и мочится на трупы. Автор этого трэша мог указать, в какой именно фонд Джеку следует направить деньги.

Вероятно, Томпсон думал, что разработчикам станет стыдно за свои игры, они раскаются и все как один уволятся и пойдут в мороженщики. Однако спустя несколько дней появился мод для *Grand Theft Auto III*, созданный по сценарию Томпсона. Как и следовало ожидать, флоридский юрист платить не захотел и заявил, что идея игры была шуткой, а потому он никому ничего не должен.

Тут, как чертик из табакерки, появился Майк Крахулик, создатель онлайнового комикса о геймерах Penny Arcade и совладелец одноименного популярного сайта. Он упрекнул Томпсона в скупости, выписал чек на 10 тысяч и отправил его в Ассоциацию производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) – с пометкой: «Взнос вместо Джека Томпсона». В ответ игроненавистник немедленно обратился в полицию, требуя закрыть сайт Penny Arcade и арестовать негодяя Крахулика. Копы, разумеется, проигнорировали требование Томпсона, однако скандал разразился громкий.

К чему я все это рассказываю? Просто предупреждаю: если ты, Mrbors, явишься к Джеку с мешком денег в одной руке и диском Grand Theft Auto: San Andreas в другой, старик достанет из чулана винтовку (у них в Америке оружие хранится в каждом втором доме), и тебе придется бежать по огородам, петляя, как заяц. Вдогонку будет нестись отборная ругань: "Hey you, f@#king russian bastard! Stop right now, son of a b@#h!". Даже если тебе удастся смыться без лишней дырки в теле, мистер Томпсон обязательно найдет тебя и объяснит, как нехорошо играть в GTA. Он у нас добрый и любит детей.



Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция **«PC ИГРЫ»**. У меня тут много вопросов, поэтому лучше отвечайте кратко.

1. А за что так ***World of Warcraft*** любят?
2. Кроме WoW, какая самая лучшая игра?
3. А почему Билл Гейтс сделал **Windows Vista** такой дорогой?
4. Будет ли еще ОС?
5. Нравится ли вам работать на почте?
6. Если вы выставите это письмо в журнал, будет ли оно письмом номера?
7. У вас еще много **Dr. Web**?
8. Достал ли я вас?

tatarkin

Привет, Татаркин. Ты просил отвечать кратко, поэтому сразу переходим к делу.

1. А просто игра хорошая.

2. *Tetris*, вероятно.

3. Ему просто сейчас очень нужны деньги.

4. Скорее всего, ты хотел написать НОС? В таком случае, вынужден тебя расстроить – в отличие от зубов, человеку на весь период жизни дается лишь один нос, так что не жди второго.

5. В стриптиз-баре, наверное, было бы веселее, но и здесь, на почте, неплохие ребята работают. Единственное, надоедает слюнявить марки и наклеивать на конверты.

6. Нет.

7. Уже совсем мало осталось. Скоро начнем дарить докторов Курпатовых.

8. Самую малость. Но все равно, спасибо за письмо.

У нас, в свою очередь, тоже есть ряд вопросов к любознательному Татаркину:

1. Если подерутся Дюк Нюкем и группа «Блестящие», кто победит?

2. Почему компания «Бука» называется именно «Бука», а не «Бяка» или, например, «Бабай»?

3. Правда ли, что ты чемпион области по настольным танцам?

Ждем ответов, Татаркин – нам очень важно все это знать!

О НАБОЛЕВШЕМ

В начале письма следует сказать...

Здравствуйте! В начале письма следует сказать пару-тройку лестных слов о вашем издании, но я, пожалуй, воздержусь, поскольку вам говорили и писали об этом великое множество раз и откровением моя похвала не станет. Поэтому лучше перейду к сути письма.

Хотелось бы услышать ваше мнение по интересующему вопросу: где брать уйму свободного времени, чтобы тратить хотя бы его часть на игры? Безусловно, у тех, кто учится в школе, свободного времени масса, его хватает и на игры, и на прогулки, и на многое другое. А как быть тем, кто работает и проводит большую часть времени на работе? А еще есть те, кто работает и учится, еле все успевает. Сомневаюсь, что у них много свободного времени и уж тем более сомневаюсь, что они захотят его тратить на игры вместо общения с друзьями, со своей девушкой. Посему делаю вывод: большинство геймеров перестают быть геймерами, когда у них появляется куча обязанностей. Еще бы! Прикиньте, сколько времени уйдет на прохождение какой-нибудь ***Gothic 3***! А тут еще ***Neverwinter Nights 2*** подоспела и ***«Санитары подземелий»***... Где бедным людям брать тонну времени? Даже я, учась в институте, не имею столько времени, чтобы успевать играть во все более-менее популярные игры. Наверное, скоро придется расстаться с девушкой, послать друзей, прекратить есть, спать, забить на учебу...

Johny

Johny, ты поднял по-настоящему философский вопрос. Время – такая штука, над которой человек совершенно не властен. Со скоростью – никаких проблем, с помощью автомобилей и самолетов мы ее подчинили. Свет тоже давно встал к нам на службу. И только время, зараза, не желает слушаться.

Буквально на днях один из сотрудников редакции жаловался мне, что ему не никогда в жизни не осилить полное собрание сочинений любимой Дарьи Донцовой – слишком уж быстро она пишет, а он – чересчур медленно читает. Бывший почтовик «PC ИГР» Даня Леви возненавидел аниме, так как понял, что не успеет посмотреть всю Sailor Moon и за пять лет. Ну а лично я поставил крест на играх, прохождение которых требует больше 15 часов. *Tomb Raider Legend* – мне можно, *Hitman: Blood Money* – тоже. А вот The *Elder Scrolls IV: Oblivion* строго-настрого противопоказана. Отбегав в Сиродииле положенные 15 часов, я снес игру Bethesda Softworks с жесткого диска, дабы не искушала. В противном случае строгий главред Ларичкин меня бы просто уволил за несданную «Почту».



С девушкой тебе, Johny, конечно, не следует расходиться. Девушки – они хорошие, и ради них нам, парням, следует идти на компромиссы. Тебе, например, советую не пытаться «объять необъятное» – в смысле, играть во все, что выходит. Согласно статистике, большинство западных геймеров покупает одну, максимум две игры в месяц. Причины просты: во-первых, электронные развлечения за бугром дороги, а во-вторых, западный геймер старше отечественного, и значит, как любой взрослый человек, обделен свободным временем. Он думает так: «*Supreme Commander* куплю и буду проходить по уик-эндам, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* приберегу до отпуска. А вот *Jade Empire: Special Edition* придется встать в конец очереди – на нее совсем нет времени». Начнешь жить по таким правилам, глядишь, хватит времени на сон, учебу и красавицу-подружку. Будь разборчивее, Johny!

О НАБОЛЕВШЕМ

Respect, любимая редакция журнала **«PC ИГРЫ»**! Хочу поделиться с вами своими мыслями по поводу *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Я прошел эту игру дважды, вдоль и поперек. И обнаружил множество минусов. Главный недостаток – так называемый искусственный интеллект. Да, жители Oblivion живут своей жизнью, ложатся спать, общаются, торгуют в лавках, но действуют как-то больно одинаково. Пройдя все квесты за Гильдию магов, я вступил в Гильдию воров, и мне дали задание украсть посох у Архимага. Которым, собственно говоря, на тот момент являлся я. Получается, я должен тырить волшебную палку у самого себя?! Они что там в Oblivion вообще не в курсе, кто у них кто? Кстати, боевые маги, охраняющие университет магии, даже после того как я стал в нем самым главным, продолжали бросать мне дежурные фразы, типа: «Так это ты то молодое пополнение?» или что-то в этом роде. Где же субординация? Так и хотелось превратить их в крыс!

Подобных примеров я могу привести еще множество. И все-таки, несмотря на минусы, плюсов у Oblivion в тысячу раз больше! И думаю, вы правильно сделали, назвав ее игрой года.

Кирилл (Princpersik)

И тебе привет.

Говоришь, в The Elder Scrolls IV: Oblivion проблемы с субординацией? Не знают, бедолаги, кто у них какой пост занимает? Что ж, скажу тебе, как историк: в этом нет ничего удивительного. В средние века (а Oblivion хоть и фэнтези, но все-таки в средневековом сеттинге) знаешь какая была главная проблема? Передача информации на большие расстояния! Приходил какой-нибудь князь с армией к своему царю на подмогу, а ему плачущая царица говорила: «Ой ты гой еси, добрый молодец, кончилась война уже! Погубили татары Ярослава моего, теперь Владимир – наш царь». «Черт! – ругался князь. – А я и не знал. Зря только в такую даль перся. Все, ребята, разворачивайся, домой пойдем». Только вернулись в родовой замок, прибывал гонец: «Царь Владимир требует прибыть ко двору конно, людно и оружно. Печенег напал!»

То же самое и в Oblivion. Почта работает из рук вон плохо, важные новости передаются сарафанным радио, с большим опозданием. Поэтому и не знали в Гильдии воров, что перед ними Архимаг, а не Кирюха по кличке Princpersik. Волшебники же, охранявшие университет магии, просто прикалывались над тобой. «Так это ты то молодое пополнение», – говорили они, а когда ты, злой, уходил, валились на землю от хохота: «Ну и дурак у нас Архимаг! Шуток вообще не понимает! Ты видел его рожу?! Я уж думал, он нас сейчас в крыс превратит!»

Так что не наговаривай на Oblivion. С искусственным интеллектом там все в порядке. Потому-то мы и признали The Elder Scrolls IV одной из лучших игр 2006-го. Если же хочешь познакомиться с действительно невменяемым AI, поставь какой-нибудь отечественный шутер последних лет (желательно по кинолицензии). Гарантируем – прослезишься.

Здравствуйте, уважаемые **«PC ИГРЫ»**. Пишет вам... ну, это вы все знаете... типа преданный читатель и т. п. и т. д.

Хочу спросить, почему вы не пишете такие материалы: «Прокачка до 70 уровня в *World of Warcraft*», «TBS за 15 дней», «Как заработать 5000 голдов в 3 недели». Ведь всем же было бы лучше: журнал бы лучше покупали, и мне... хм-м-м... то есть, нам стало бы легче играть. А то я... то есть, многие из нас... уже месяц как достигли 20-го уровня, а в кармане всего-то 20 голдов!!!

Malahor, Blood Elf Warlock.

Отличная идея, Malahor! Обязательно передам ему Святославу Торику, главному специалисту по World of Warcraft в редакции. Его-то персонаж живет припеваючи, носит «шмотки» от лучших модельеров WoW, и деньжата в кармане водятся. 70 уровень, все дела...

Кстати, Слава, пора тебе брать покровительство над персонажами читателей «PC ИГР». Золотишком помогать в трудную минуту, доспехи старые даром отдавать. Весть о Торике-благодетеле пройдет по всей World of Warcraft, и будут в твою честь слагать хвалебные песни и исполнять зажигательные танцы.

Respect, любимая редакция

На письма отвечал Иван Гусев



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

http://forum.gameland.ru



СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Я недавно перечитывал старые номера и наткнулся на советы будущим игрожурам. Что нужно иметь, чтобы стать хорошим игрожуром? Вот сейчас пытаюсь подыскать работу на сайте и не хочу ударить в грязь лицом.



ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вообще-то в последнее время «игрожур» превратилось в почти ругательное слово, обозначающее «малолетний писака, не разбирающийся толком в играх, но все равно строчащий непрофессиональные статейки». Если же ты хочешь стать журналистом, пишущим об электронных развлечениях, требования одинаковы для всех: хороший язык, грамотность, широкий кругозор, образованность и обязательность. Дерзай!



СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Почему все игровые выставки (**ИгроМир**, **GameX** и другие) проходят исключительно в Москве? Почему бы вам не провести хотя бы одну какую-нибудь выставку в северной столице – Санкт-Петербурге? Ведь у нас в Питере тоже полно геймеров, и не у всех есть возможность приезжать в Москву на мероприятия. Может, вы сжалитесь над нами и сделаете игровую выставку у нас?



ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

В прошлом году конференция разработчиков игр **GDC Russia**, организованная издательским домом **«Гейм Лэнд»**, прошла именно в Питере (правда, нацелена она была исключительно на профи). К сожалению, пока мы не планируем организовывать выставки уровня GameX в северной столице. Да и не наше это дело. У нас и с Правильным хлопот хватает.



Что наша жизнь?
Что такое «скрипт» и «триггер»?
Когда в играх появились «пасхальные яйца»?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Привет, лучший журнал о компьютерных играх. Пишу я вам из города Мариуполь (Украина). Я учусь в 11 классе и не знаю, какой вуз выбрать. Скажите, куда пойти учиться, чтобы работать в журнале об играх?

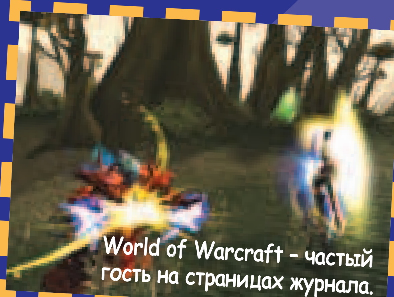
rPeLLIHuk

! Честно говоря, никакого специального образования для того, чтобы работать автором в игровом журнале, не нужно. Главное любить игры и отлично в них разбираться, уметь складывать буквы в слова, а слова в предложения так, чтобы текст было интересно читать. Быть ответственным и исполнительным. Так что шанс попасть в игровой журнал есть практически у каждого.

? Здравствуй, дорогая редакция «PC ИГР»! Пишет вам с далекого полуострова Таймыр ваш преданный читатель Алексей Чернокнижников. Хочу поблагодарить вас за то, что вы делаете такой классный журнал! Я большой поклонник стратегий и RPG и хочу задать один вопрос. Почему в журнале так мало обзоров и публикаций об играх этого жанра?

Алексей Чернокнижников

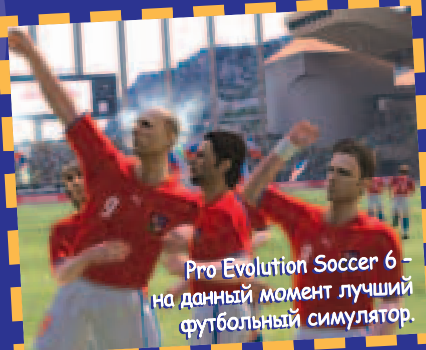
! Почему же мало, Алексей? Мы рецензируем все самые заметные RPG и стратегии. Регулярно пишем о готовящихся к выходу проектах в рубрике «Обрати Внимание». Не забываем и о MMORPG. В каждом номере в разделе «Онлайн» всегда есть пара-тройка материалов, посвященных онлайновым мирам ***World of Warcraft***, ***EverQuest II***, ***Lineage II*** и другим. Приглядись повнимательнее.



World of Warcraft – частый гость на страницах журнала.

? Здравствуйте, «PC ИГРЫ». Меня удивляет, что вы игнорируете лучший футбольный симулятор *Pro Evolution Soccer 6*. Почему? Ведь в интернете огромное количество дополнений. Но ведь многие читатели, так же как и я, до сих пор сидят на dial-up'е. И у них нет возможности выкачать моды. Даже если вы не найдете стоящих дополнений, в конце концов, их можно сделать самим. Мой друг уже с закрытыми глазами разбирается с инструментарием. А ведь ему 13 лет!

Kruch



Pro Evolution Soccer 6 – на данный момент лучший футбольный симулятор.

! Несмотря на то, что PES6 – отличный футбольный симулятор, он не столь популярен, как кажется. Народ играет в ***GTA: San Andreas***, ***Half-Life 2***, ***Warcraft III***, ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, ***Warhammer 40k: Dawn of War***. Дополнения и модификации именно

О НАБОЛЕВШЕМ

к этим играм наиболее востребованы, поэтому их мы и помещаем на диск. Кроме того, большинство модов к PES весят совсем немного. Их без труда можно скачать даже с помощью dial-up'а. Советуем посетить следующие сайты: **www.pesgaming.com**, **www.soccergaming.com**, **www.fifasoccer.ru**. Там ты найдешь массу интересных файлов.

? Здравствуй, уважаемая редакция «РС ИГР». Давеча брел в ларек за вашим изданием и задумался над одной вещью... По сути, человек является мощнейшим компьютером! Наши глаза – видеокарта. Причем очень мощная. Наш мозг – оперативная память. Ну а какой у нас физический движок... Загляденье! Получше всяких Havok! Даже тормоза нам свойственны только в тех случаях, когда задают сложнейшую задачку или дают арматурой по репе. Возникает вопрос: а может, вся наша жизнь – игра. А мы, люди, – игроки? Что вы об этом думаете?

Konstantin

! Мы с тобой, Костя, конечно, согласны. В жизни и графика что надо, и продвинутая ролевая система, и свобода почище GTA, и уровни огромные. Жаль только, что нет опции save/load.



В жизни физика покруче Havok.

? Привет, правильный журнал. Очень наболело, очень хочется пожаловаться и спросить. Да, признаюсь, мой компьютер – не предел совершенства по нынешним меркам. Но я не один такой – нас много. Иной раз хочешь запустить игру, а она тебе: «Купи мне акселератор поновее...» И я бы рад, да помимо «видюхи» неизбежно придется менять абсолютно все. *Ghost Recon* – одна из моих любимейших серий. И каково было мое разочарование, когда *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter* признала FX5700 металлоломом. Для меня важен геймплей, и он стоит выше графических «наворотов». Даже *Oblivion* настраивается под скромные системы, а Warfighter не хочет. Почему о нас забыли? Даешь гибкую настройку!

Александр

! Возможно, я сейчас озвучу мысль, которая тебя ужаснет, но создатели компьютерных игр о нас не думают. А думают о прибыли. И если «гибкая настройка» не принесет им миллиончик-другой, то и заморачиваться лишний раз разработчики не будут. Поэтому выход один: хочешь играть в современные шутеры – затяни ремень потуже и копи на новую систему.



Не все наши читатели могут играть в Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter.

? Вы часто пишете о так называемых Easter Eggs в играх. Скажите, когда они появились впервые?

Agent200$

! Easter Egg (или «пасхальное яйцо») – это секрет (какой-то предмет, потайная комната и так далее), оставленный создателями игры для внимательных и любопытных геймеров. Первое «пасхальное яйцо» обнаружил паренек из американского городка Солт-Лейк-Сити в игре ***Adventure***, которую в 1978 году выпустила **Atari**. В то время авторы не подписывались под своими творениями, поэтому программист **Уоррен Робиннет** решил рассказать о своей команде таким вот интересным образом. Идею быстро подхватили коллеги, затем и другие студии. Сегодня «пасхальные яйца» есть практически в каждой игре, программе, операционной системе и даже прошивках для сотовых телефонов.

? Я тащусь от *GTA: Vice City*, но не могу найти программу для того, чтобы играть в нее в интернете. Это вообще возможно?

Vadimvelson



В GTA: San Andreas можно играть и по интернету.

! Возможно. Но после выхода ***GTA: San Andreas*** большинство серверов GTA: Vice City закрылось. Поэтому советуем играть именно в San Andreas. Например, на **www.playground.ru**. Но предварительно скачай онлайн-клиент с этой страницы: **www.playground.ru/server/gta/**.

? Ваши авторы часто используют в статьях термины «скрипт» и «триггер». А что это такое?

Митрофан

! Триггер (или спусковой крючок) – это чаще всего определенное место или пространство на уровне. Стоит попасть туда главному герою или врагу, непременно что-нибудь произойдет. В трехмерных играх триггеры имеют форму куба или шара. Также встречаются плоские триггеры. При прохождении через них запускается скрипт.
Скрипт (или сценарий) – это программа, созданная для автоматизации какой-то задачи в игре. Без сценария пользователь выполнял бы ее самостоятельно с помощью интерфейса.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «РС ИГРЫ» с пометкой «Спроси "РС ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!

ИГРЫ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Иван Гусев

Я противник запретов и ограничений. Нет, конечно же, я законопослушный гражданин (перехожу улицу на зеленый, не убиваю старушек топориком и держу при себе оскорбительные высказывания в адрес Николая Баскова), но распространенные ханжеские нормы не приемлю.

К примеру, не так давно меня возмутил американский фильм «Здесь курят», рассказывающий о пиарщике табачной компании. На протяжении двух часов речь в картине шла исключительно о табаке, но зажженную сигарету не показали ни разу! Если ты смотришь голливудские фильмы, то наверняка заметил – курить на экране могут только преступники, наркоманы и прочие отбросы общества. Так теперь принято в американском кинематографе.

Впрочем, черт с ним, с куревом – не о нем разговор. Суть в том, что я (повторюсь, противник запретов и ограничений) считаю: в России необходимо ввести систему рейтингов игр. Причем как можно скорее. У нас должна возникнуть негосударственная организация наподобие американской **Entertainment Software Rating Board**. Напомню, ESRB – это совет, основанный в 1994 году **Ассоциацией производителей развлекательного программного обеспечения**. Он присваивает рейтинг электронным играм. Каждый проект оценивается по ряду параметров: присутствуют ли алкоголь и наркотики, насколько реалистичны сцены насилия, встречаются ли обнаженка и матерщина и так далее...



Такие сцены – не для детей.



Hitman: Blood Money носит рейтинг M. Но не в России...

Сейчас действуют шесть рейтингов: EC – «Для детей младшего возраста»; E – «Для всех»; E10+ – «Для всех старше 10 лет»; T – «Подросткам 13–19 лет»; M – «От 17 лет» и AO – «Только для взрослых». Фактически все предписания ESRB носят рекомендательный характер. Однако и ссориться с советом никто не желает – игру без особого значка могут вообще не пустить на прилавки магазинов или задвинуть на дальние полки. К примеру, когда ***Grand Theft Auto: San Andreas*** после скандала с «Горячим кофе» поменяли рейтинг с M на AO, крупнейшие розничные сети Америки принципиально отказались продавать игру.

Понял, к чему я клоню? Да, друг, я хочу, чтобы точно так же, как в США, Европе и цивилизованном мире в целом, было бы у нас в России. И если тебе пятнадцать, ты не сможешь купить GTA или ***Manhunt***. Причем, на мой взгляд, предписания отечественного рейтингового совета должны носить не рекомендательный характер, а обязательный! И за нарушения – строго-строго штрафовать!

С чего вдруг я вообще заговорил на эту тему? У меня растет сын. Сейчас ему три с половиной года, и он частенько наблюдает, как и во что играет папа. И знаешь, я стал замечать, что иногда выключаю компьютер потому, что не хочу, чтобы Гриша видел *это*. Он ведь обязательно спросит: «Папа, а что ты делаешь?» А я в ответ, значит: «Это, малышок, я демонов потрошу. Вон, вишь, как кровь брызжет – загляденье».

Честное слово, теперь мне неприятно смотреть, как в магазинах со спокойной совестью продают 10-летним детям ***Postal 2*** или ***Hitman: Blood Money***. Благодаря сыну я понял: разным играм – разное время. И разный возраст.



...и такие тоже.

Да, я хочу, чтобы точно так же, как в США, Европе и цивилизованном мире в целом, было бы у нас в России.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Волгограде, Самаре, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске, Новосибирске.
Подробности на стр. 44

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ______ корпус ______
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала « «PC ИГРЫ» »
с ______ 2007 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала « «PC ИГРЫ» »
с ______ 2007 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

КОНКУРС

Традиционно наш главный конкурс привязан к теме номера. Если ты знаком с творчеством **Анджея Сапковского** и следишь за разработкой ролевой игры ***«Ведьмак»*** (она же The Witcher) от студии **CD Projekt**, то без проблем ответишь на наши вопросы. Если же нет, срочно изучай рубрику «На ковер!» – там есть несколько подсказок. Игра стоит свеч: компания **NVIDIA** предоставила знатный приз – самую крутую на сегодняшний день видеокарту **GeForce 8800 GTX**. Не откладывая дело в долгий ящик, шли ответы по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»** или же электронной почтой на witcher@pc-games.ru. Учти: письма принимаются до 1 июня!







ПРОФЕССИЯ - ВЕДЬМАК

ВОПРОСЫ

1. В каком году была опубликована первая фэнтезийная новелла про ведьмака Геральта Ривского?
А. 1980
Б. 1986
В. 1991
Г. 2000

2. Сколько сюжетных линий будет в «Ведьмаке»?
А. 1
Б. 3
В. 5
Г. Точно неизвестно

3. Как называется знаменитая крепость ведьмаков?
А. Kaer Morhen
Б. Maer Korhen
В. Nilfgaard
Г. Witcher's Castle

4. Как звали барда – друга Геральта?
А. Людвиг
Б. Лютик
В. Шпунтик
Г. Лютня

5. Укажите компанию, которая будет локализовывать «Ведьмака» В России:
А. 1С
Б. Акелла
В. Atari
Г. Новый Диск

КОНКУРС



Кровавый балет

Правдоподобную физику нынче обещает каждый разработчик. Обещает – и мигом забывает. В итоге, вместо того чтобы размахивать руками, кувыркаться, выписывать в воздухе мудреные кульбиты, враги мешком оседают наземь. А бывает и того хуже: тело убиенного противника странно изгибается, ноги расползаются в разные стороны (словно жмурик норовит усесться на шпагат), а голова едва-едва не достает до копчика. Представить эту картинку под силу только очень опытным геймерам. Именно для них мы и объявляем конкурс.
Все, что нужно для победы, – запечатлеть одну из причуд игровой физики и до 30 мая прислать картинку нам. Автор самого забавного скриншота получит супервидеокарту **X1650pro**.

На днях наша творческая артель переехала в подвалы Кремля, но электронный адрес остался прежний: **shot@pc-games.ru**.





МЕГА-BESTSHOT #5

Второй тур конкурса от арт-директора

Близок тот час, когда мы наконец узнаем, чья же все-таки физиономия скрывается на корешке Правильного. Быть может, это наш главный редактор Алексей Ларичкин – так считает добрая часть участников конкурса. Скажу по секрету, он действительно купил туфли на шпильках. Другие полагают, что изящные ножки принадлежат Биллу Гейтсу. А грудь? Как быть с грудью? В общем, напряги извилины. Постарайся прислать верный ответ в самые скорые сроки – и ты обязательно получишь приз. Адрес прежний: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или art-dir@pc-games.ru.

Зри в КОРЕНЬ!

КОНКУРС

НА СКУТЕРЕ С ВЕТЕРКОМ

Признайся, ты же всегда грезил о том, чтобы промчаться с ветерком на собственном скутере? Быть может, твоя мечта сбудется в ближайшем будущем! Журнал **«PC ИГРЫ»** и компания **«Панавто»** разыгрывают скутер **Baotian BT49QT-18**. Чтобы заполучить эту стильную штучку, тебе нужно правильно ответить на наши вопросы, посвященные известным мотосимуляторам, отослать их по электронной почте на адрес **panavto@pc-games.ru** до 1 июня и… надеяться на удачу. Дерзай!

1. В каком проекте присутствовала полноценная сюжетная линия?
1) Moto Racer
2) Moto Racer 2
3) Manx TT Superbike
4) Ни в одной из перечисленных

2. Назови игру, которая никогда не выходила на PC:
1) Ducati World Racing Challenge
2) Tourist Trophy
3) Ducati World Championship
4) Silkolene Honda Motocross GP

3. В какой игре можно было промчаться по улицам Парижа?
1) Redline Racer
2) Motocross Mania
3) Moto Racer 3
4) Superbike 2001

4. Композиция какой группы звучала в заставочном ролике Motocross Madness 2?
1) Audioslave
2) Sugar Ray
3) Limp Bizkit
4) Incubus

Приз предоставлен мотосалоном "Панавто"



ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР»на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Популярная анимационная лента середины прошлого года про одушевленные машинки. По ней была выпущена одноименная аркада.
3. Особые двигатели у космических кораблей, позволяющие развивать сверхсветовую скорость. Встречаются в ***Master of Orion, Galactic Civilizations***, играх по вселенной ***Star Trek***.
5. Новая консоль от **Nintendo**, примечательная джойстиками с гироскопами.
6. Главный герой ***«Хоббита»***.
8. Четвертая по счету локация в ***Syberia***, следующая сразу после Komkolzgrad.
9. Хит от **Bioware** (аббревиатура).
12. Термин из MMORPG, противоположность «баффа».
14. Человек-торговец из Венгарда в ***Gothic 3***, который просит достать провизию для гарнизона.
15. Легендарный экшен от **id Software**.
16. Имя главного мастера технотриллеров.
17. Упитанная «мамочка»-бот из ***Quake III: Arena***.
19. Создатели физического ускорителя ***PhysX***.
24. Популярнейшая серия футбольных симуляторов от **Electronic Arts**.
27. Тюрьма, в которой происходят события ***The Suffering***.
29. Название острова, на котором начинаются наши приключения в ***Might & Magic VIII: Day of the Destroyer***.
34. Горе-пилот из ***Runaway 2: The Dream of the Turtle***.
35. Фамилия протагониста ***Total Overdose***.
37. Этой марке отечественных внедорожников посвящена гоночная игра от **Avalon Style Entertainment**.
39. Один из шедевров Bioware (аббревиатура).
40. Европейская ассоциация, присуждающая играм возрастные рейтинги, а также занимающаяся борьбой с пиратством (аббревиатура).
41. Как звали главного героя ***Condemned: Criminal Origins***?
42. "***** incognita" – высвечивается надпись при наведении курсора на неоткрытый участок карты в ***Heroes of Might & Magic III***.
44. Наш друг-«ботаник» из Runaway 2: The Dream of the Turtle.
46. Фэнтезийная MMORPG от **Mythic Entertainment**, вышедшая в 2001 году и благополучно существующая по сей день (аббревиатура).
47. Мультяшка-полицейский, напарник Макса.
48. Одно из слов подзаголовка ***Blair Witch Project: Episode 2***.
50. Главный показатель в любой экономической игре.
51. Разработчик/издатель (1979–2001 гг.), специализировавшийся на стратегиях. ***Close Combat, Panzer General, Imperialism*** – проекты этой компании.
53. Марка дробовиков в ***Counter-Strike***.
54. К какому элементу относится fireball?
55. Шикарное тело, острые зубы и смертоносные клинки… Вспомни-ка имя обладательницы всего этого счастья.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Air Force ***** – здание у «советов» в ***Command & Conquer: Red Alert 2.***
2. Зарубежное название ***«Метро-2»*** (одно из слов названия).
4. В продолжение вопроса №17: противник с карты Q3DM2 в Quake III.
5. В стратегиях сей ресурс, как правило, необходим для строительства.
7. Dodge jump, double jump, shield jump… Какой еще вид спецпрыжков активно используется в ***Unreal Tournament 2004***?
10. Играбельная раса в ***The Elder Scrolls: Oblivion***.
11. Извечный враг NOD.
13. Виндоусовский аудиоформат, похожий на mp3.
18. «Отец» сериала ***Alone in the Dark***.
20. Гонконгская фирма, выпускающая «разогнанные» версии карт от **NVIDIA**.
21. Один из героев ***The Settlers: Heritage of Kings***, вождь племени северных варваров.
22. Универсальная валюта в ***Shogun: Total War***.
23. Марка австрийского оружия, нередко встречающегося в играх. Вспомни хотя бы Aug из ***Counter-Strike*** и G36 из ***Operation: Flashpoint***.
25. Отечественный экшен про разбушевавшихся зомби в СССР 50-х годов (аббревиатура).
26. Старое название авторитетного западного журнала про компьютерные игры (аббревиатура), который теперь называется **Games for Windows Vista**.
28. Самый известный ручной зверек в ***Baldur's Gate***.
30. «Папочка» ***Tomb Raider***.
31. Frame-**** – показатель количества кадров, обрабатываемых компьютером в секунду.
32. Городок из ***Jagged Alliance 2***, расположенный неподалеку от аэропорта Drassen.
33. Известнейшее произведение мастера киберпанка **Уильяма Гибсона** (William Gibson). По его мотивам ***Interplay*** даже выпустила одноименную RPG (1990 г.).
34. ***New World ******** – убогий, хоть и активно разрекламированный клон Counter-Strike 2002 года выпуска.
36. Лжебожество из ***Atlantis Evolution***.
38. Расширение образа диска.
39. ***Project*** ******. Трехмерная экшен/стратегия 2002 г., погружающая игрока в причудливый мир островов-скал.
42. В ***Armored First*** мы управляем именно им.
43. Жанр ***Gothic*** и любой части ***The Elder Scrolls***.
44. Помощник Максимилиана, одного их героев ***Evil Genius***.
45. Проект **Firaxis**, вышедший в октябре прошлого года (аббревиатура). Больше сказать не можем – сразу догадаешься.
49. Единица игрового поля в варгеймах.
52. Общепринятое сокращение научно-фантастического RTS-шедевра от **Blizzard**.

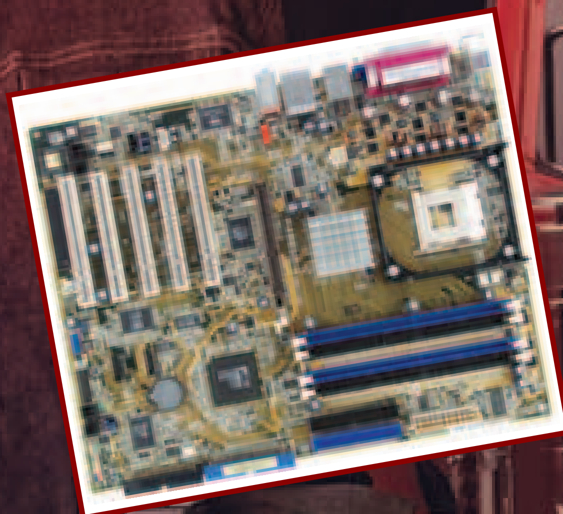
КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_41@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажи на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 июня 2007 года включительно.

ИТОГИ КОНКУРСА

Опытных дальнобойщиков не страшат ни километры дорог, ни уж тем более семь вопросов, посвященных любимой игре. В нашем заезде приняло участие около двухсот читателей журнала, правда, добрались до финиша единицы. Что ж поделать – трасса оказалась не из легких. Победу празднует **Константин УСТИНОВ**: он был чуть удачливее других претендентов на золотую медаль. Материнская плата **ASUS P4R800 Deluxe** отправляется в город Щекино Тульской области!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1. б); 2. а); 3. в); 4. д); 5 в); 6. г); 7. в)



ОПЫТНЫЙ ДАЛЬНОБОЙЩИК

ИТОГИ КРОССВОРДА №39

Чувствуется, что кроссворд, опубликованный в третьем номере **«PC ИГР»** за этот год, дался нашим эрудитам легче, нежели предыдущий. Семьдесят четыре человека отгадали ключевое слово, в то время как в прошлый раз было всего тридцать шесть претендентов на призы. Мы награждаем трехмесячной подпиской на журнал **Александра ОКУНЕВА** из Калининграда, а **Алексею ТИХОНЕНКО** (г. Нижний Новгород) и **Юрию МЕРКУЛОВУ** (г. Ростов-на-Дону) высылаем игры от фирмы **«1С»**.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 MANBOT
3 SPAWN
5 DOD
7 CGA
10 IVAN
11 BAT
14 LIFT
15 TBS
17 SAS
18 DRASSEN
22 ART
24 SERAPHIM
28 CHERUB
31 FARMING
35 PERK
37 INDIGO
38 LOL
39 BHG
43 REVAN
45 FIGHTER
47 SKELDAL
48 DMC
49 ARANNA
50 CLANCY
54 EBONY
55 PERIMETER
56 GUNMAN

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 NIGHTMARE
4 PRINCE
6 OMAHA
8 LOTR
9 MOSS
12 SIRTECH
13 SLASH
16 BANGER
17 SPAM
19 SUSHI
20 GPU
21 LA
23 TICK
25 RPG
26 PVP
27 IMP
29 RIDDICK
30 BFG
32 AOE
33 MAGESLAYER
34 NATASHA
36 BLUR
37 IL
40 GIGN
41 FORSAKEN
42 DLL
44 STARK
45 FUN
46 HD
47 SC
51 SOUL
52 GPG
53 SRS

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: VANGUARD

ИТОГИ КОНКУРСА

МЕГА-BESTSHOT #3



СМЕРТЬ ИМ К ЛИЦУ





Третий этап конкурса **BESTSHOT** прошел при полном аншлаге. Мы собрали богатую коллекцию забавных картинок (более сотни скриншотов), на которых запечатлены покойнички, лежащие в довольно затейливых позах. Вот только не все работы мы приняли к рассмотрению. Дело в том, что некоторые из них эротического..., да чего уж там, будем говорить начистоту, – откровенно порнографического содержания. Мы, конечно, вдоволь посмеялись над ними, но отложили в сторонку: все-таки наш журнал называется **«PC ИГРЫ»**, а не Hustler.

А победителем конкурса и счастливым обладателем видеокарты **PowerColor X1650 Pro** становится **Александр ШАБЛОВСКИЙ** из столицы Казахстана – Астаны. Его «зарисовка» на тему ***Counter-Strike: Source*** – одна из самых «приличных» работ. Александр, поздравляем!



PowerColor



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Впереди лето. А это значит, что скоро у тебя появится много интересных сюжетов для видеосъемки. Однако снять – это только полдела. Даже профессиональные операторы ошибаются, поэтому монтаж всегда необходим. Согласись, никому не интересно смотреть видеоряд, в котором есть неудачные моменты или лишние кадры. Поэтому если ты хочешь, чтобы твой фильм был интересным и впечатлили зрителей, обязательно освой одну из программ для видеомонтажа, о которых рассказано в этой статье.

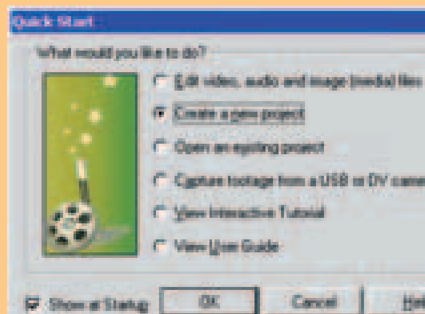
Ты сможешь убрать ненужные кадры, сделать вставки из других клипов, сгладить переход между сценами, снятыми в разное время, и многое другое. Это не профессиональные средства видеомонтажа, но для дилетанта – самое оно. А главное: их несложно освоить.

VIDEO EDIT MAGIC 4.3

ТИП ПРОГРАММЫ
видеоредактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
DeskShare
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $ 69.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.deskshare.com/download_details.aspx?ID=1

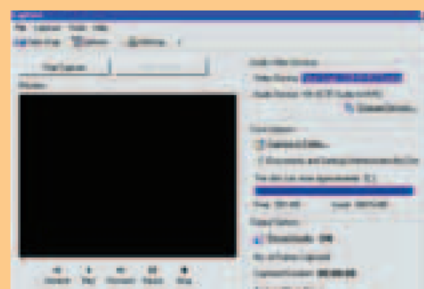
Video Edit Magic – отличный видеоредактор, который позволяет почувствовать себя настоящим профи. Video Edit Magic можно назвать ***Adobe Premiere*** в миниатюре. От профессиональных редакторов он отличается разве что меньшим числом эффектов и фильтров.

Работа с Video Edit Magic начинается с запуска мастера Quick Start (Быстрый старт). Он предложит выбрать одно из действий: создать новый проект, открыть сохраненный ранее, выполнить захват с камеры, обратиться к справочной системе. При первом запуске программы рекомендуем пройти видеоуроки, обучающие азам работы с приложением.



Video Edit Magic: в трудную минуту мастер придет на помощь.

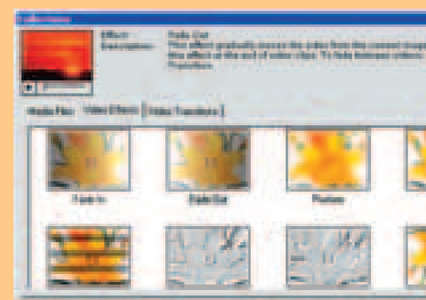
Если видео еще не сохранено на жестком диске, нужно выполнить захват с камеры. Для этого нажми клавишу "F3". Данные можно сохранять в разных форматах, а также выбирать степень сжатия аудио- и видеопотоков и корректировать такие параметры, как яркость, контрастность, насыщенность и так далее.



Захват с камеры в Video Edit Magic – это очень простая операция.

После того как данные будут получены, можно переходить непосредственно к редактированию. Чтобы внести правки в видео, его необходимо перетащить на временную шкалу. Звук при этом будет помещен на отдельную дорожку. Это очень удобно, поскольку его можно редактировать отдельно от видео. Иными словами, ты сможешь, например, увеличить громкость, вырезать ненужный участок или же вообще удалить звук и вставить другое музыкальное сопровождение.

Две отдельные дорожки предназначены для видеофильтров (VideoEffects) и эффектов перехода (VideoTransitions). При помощи встроенных фильтров ты можешь размыть картинку, откорректировать цвета, создать на видео эффект гравировки или затухания.

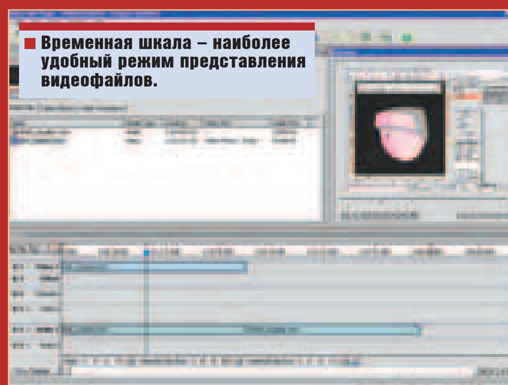


В коллекции Video Edit Magic достаточно много эффектов.

БЕЗ TIMELINE НИКУДА!

Для редактирования видео в большинстве программ используется так называемая временная шкала (Timeline), состоящая из нескольких дорожек. На ней каждый клип показывается в виде горизонтальной полоски, длина которой зависит от продолжительности фрагмента. Клипы, которые помещены на временной шкале друг за другом, в готовом видео воспроизводятся по очереди. Временная шкала может иметь несколько дорожек, но проигрываются всегда те фрагменты, которые размещены на самом верху. На Timeline также есть отдельные дорожки для аудиофайлов и других типов данных, например, титров, эффектов перехода, графических файлов и так далее.

В некоторых видеоредакторах есть дополнительный режим отображения клипов – раскадровка (Storyboard). В нем элементы располагаются не на дорожках, а один за другим. Такой режим гораздо понятнее, поскольку дает лучшее представление о последовательности элементов видеоряда, однако редактировать клипы в нем неудобно.



Временная шкала – наиболее удобный режим представления видеофайлов.

Все доступные эффекты помещены в библиотеку Collections. Если щелкнуть по названию фильтра, то в небольшом окне предварительного просмотра можно увидеть, как он изменит изображение.
Стоит обратить внимание на то, что для создания титров в Video Edit Magic отдельного набора инструментов не предусмотрено. Чтобы добавить комментарии, необходимо применить фильтр Text/Title. В его настройках указывается цвет, размер, положение текста, наличие тени и другие параметры.
Когда видео будет готово, определиться с настройками сохранения поможет специальный мастер. Выбери формат и разрешение конечного видео, кодек, которым оно будет сжиматься, и прочие, менее важные параметры.

ULEAD VIDEO STUDIO 10

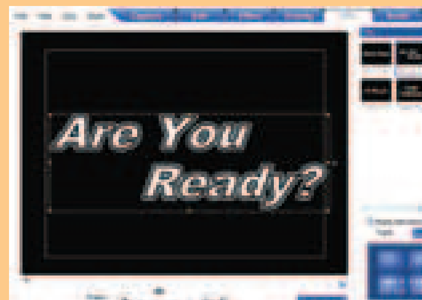
ТИП ПРОГРАММЫ
видеоредактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Ulead Systems
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
shareware, $69.99
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.ulead.com/vs/trial.htm

Пожалуй, единственный недостаток ***Ulead Video Studio*** – ее колоссальные размеры. Впрочем, если учесть, сколько здесь всяких шаблонов, фильтров и эффектов, то это вполне объяснимо. Работать в приложении можно в трех разных режимах. DV-to-DVD Wizard позволяет производить захват выбранных сцен с камеры и тут же записывать видео на CD или DVD. В режиме Movie Wizard к видео, полученному с камеры, можно добавить ролики и картинки, которые хранятся на жестком диске (на выбор предлагается огромное количество шаблонов меню для DVD на все случаи жизни). Третий режим, Video Studio Editor, предоставляет наибольший простор для творчества.



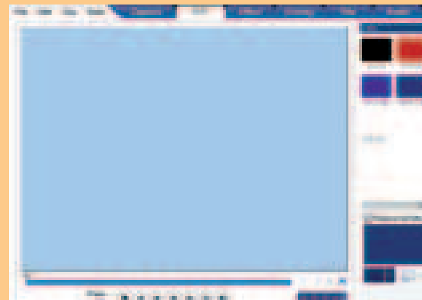
Ulead Video Studio предлагает выбрать один из трех режимов работы.

Для удобства редактирования на временной шкале есть дорожки для видео, звукового сопровождения, наложения титров, эффектов перехода, видеофильтров, а также Overlay Track. На Overlay Track можно создать эффект «картинка в картинке», когда на видеоряд накладывается изображение и находится на нем в течение указанного промежутка времени. Множество разнообразных картинок есть в библиотеке эффектов (Decoration>Object). Подобные объекты можно анимировать, то есть перемещать по экрану, вертеть, удалять, приближать и так далее, а также задать им степень прозрачности (например, для эффекта постепенного появления или исчезновения).
В Ulead Video Studio очень удобно работать с титрами. В библиотеке программы лежит огромное количество разных анимированных текстовых эффектов. Комментарии могут уезжать с экрана в заданном направлении или, к примеру, постепенно исчезать.



В Ulead Video Studio множество разных заготовок для создания титров.

Чтобы добавить титры, выбранный эффект нужно перетащить мышкой на специальную дорожку на временной шкале. После чего уже следует вводить текст, подгонять по времени и так далее.



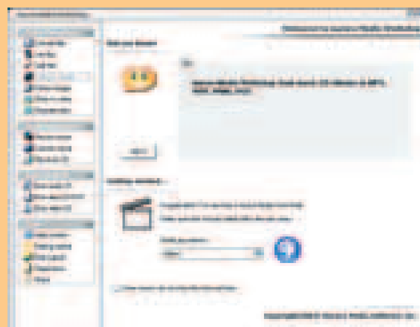
Титры лучше всего смотрятся на однотонном фоне.

Когда видеоряд будет полностью готов, можно смело переходить непосредственно к записи диска. Приятно, что создание меню проходит в автоматическом режиме. Программа сама определяет, где кончается один эпизод и начинается следующий, заготавливает в соответствующих местах видео ссылки, а в меню – кнопки для быстрого перехода. Останется только выбрать подходящий по теме шаблон и записать готовый проект на диск.
Все это можно сделать, не обращаясь к другим программам. Однако для создания действительно оригинального DVD-меню следует воспользоваться специальными утилитами, о которых мы рассказывали в прошлом номере. Например, ***Super DVD Creator*** или ***Ulead DVD MovieFactory Plus 5***.

AURORA MEDIA WORKSHOP 3.3

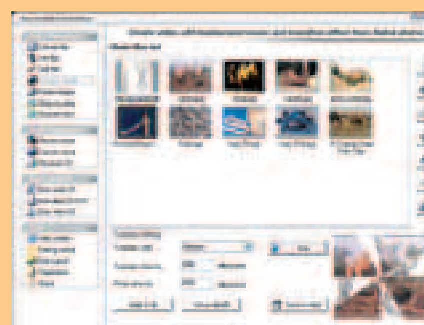
ТИП ПРОГРАММЫ	
программа для работы с мультимедийными файлами	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Aurora Software	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
shareware, $34,95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
www.mediatox.com/download.htm	

Если работа с временной шкалой кажется тебе слишком сложной, установи ***Aurora Media Workshop***. Она поможет выполнить основные операции с видеофайлами – резку, склейку, конвертирование, не прибегая к такому интерфейсу. Тут все предельно просто. В левой части окна есть вкладки. Каждая отвечает за определенную задачу – преобразовать видео из одного формата в другой, вырезать нужные кадры, склеить несколько файлов в один, извлечь из видеоряда последовательность кадров и сохранить их в графическом формате.



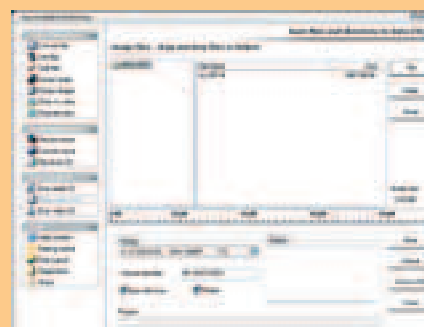
Простой интерфейс – отличительная особенность Aurora Media Workshop.

Особого внимания заслуживает вкладка Photo to Video. Здесь можно создать мини-фильм на основе фотографий. Для этого укажи путь к картинкам на жестком диске и с помощью значков предварительного просмотра установи их в нужной последовательности. Чтобы такое слайд-шоу действительно было похоже на фильм, программа добавит между фотографиями разнообразные эффекты перехода. Их можно устанавливать вручную или же положиться на автоматический выбор. Кроме того, ты сможешь указать продолжительность показа каждого снимка и то, насколько быстро должен происходить переход. К такому слайд-шоу просто необходимо добавить фоновую музыку, что тоже делается на раз-два.



В Aurora Media Workshop можно создать мини-фильм на основе фотографий.

За все действия, связанные с изображением, будь то резка, склейка или создание слайд-шоу, отвечает вкладка Execute Tasks. Оттуда их можно запустить в удобное время по одному или же все сразу. Иными словами, ты волен придумать несколько заданий и оставить программу работать на ночь, а утром посмотреть, что получилось. Это очень удобно, ведь «рендеринг» видео занимает много часов.



После завершения работы над проектом его можно записать на диск прямо из окна программы.

К сожалению, Aurora Media Workshop умеет работать исключительно с видео, которое уже сохранено на жестком диске, и выполнить захват с камеры с помощью этой программы у тебя не получится. Однако этот досадный недостаток с лихвой компенсируется дополнительными функциями. Скажем, если у тебя есть микрофон, ты можешь записать свои комментарии к слайд-шоу (смотри вкладку Record Audio).

ВОЗМОЖНОСТИ ВИДЕОРЕДАКТОРОВ

Чтобы отснятый материал превратился в полноценный фильм, необходимо не только выполнить монтаж, то есть вырезать неудачные участки, но и добавить в видеоряд дополнительные эффекты. Есть три основных типа эффектов: видеофильтры, титры и эффекты перехода.

Видеофильтры делают то же самое, что и фильтры, которые используются в таких графических редакторах, как *Photoshop*. Их применяют как для улучшения качества картинки, например, для повышения резкости, цветокоррекции, устранения эффекта «расчески», так и для добавления спецэффектов. Скажем, при помощи видеофильтров изображение можно перевернуть, поместить в рамку, сделать черно-белым или сымитировать царапины на пленке.

Эффекты перехода используются для плавной смены фрагментов. Обычно любительское видео содержит сразу несколько сцен. Если просто составить из кусочков один фильм, то переходы между ними будут здорово резать глаз. Если же добавить определенные эффекты, то видеоряд станет намного более привлекательным. Например, второй фрагмент будет сменять первый, «выезжая» с одной из сторон экрана.

Переходы могут быть самыми разнообразными. Например, в виде перелистывающихся страниц книги или сворачивающегося куба. Также можно использовать эффект «выгорания». Как только последние кадры фрагмента превратятся в пыль, их тут же сменят следующие. Выглядит это действо очень стильно.

Титры – это еще один важный элемент фильма. Забавные комментарии к происходящему на экране никогда не бывают лишними. Особенно, если ты написал их сам. Друзья и родственники, безусловно, оценят твое чувство юмора.

Современные видеоредакторы предлагают достаточно широкие возможности. Однако существуют также специальные программы, которые предназначены исключительно для создания титров. Например, *BluffTitler DX9* (www.outerspace-software.com). В ней запросто можно сделать анимированные текстовые эффекты, после чего импортировать их в видеоредактор.



BluffTitler DX9 – специальная программа для создания титров.

Праздник всегда с тобой?





Такое название у вступления к диску появилось не случайно. Мы надеемся, что полный самой актуальной информации пластиковый «блин», что ты покупаешь с каждым номером нашего журнала, становится для тебя каждый раз если не праздником вселенского масштаба (а вдруг и так), то просто очень приятным событием. А мы для этого делаем все возможное. Итак, в этот раз твое хорошее настроение обеспечивают:

Демо-версия фантастической пошаговой стратегии «***Обитаемый остров: Послесловие***» по роману **Стругацких «Обитаемый Остров»** – вещь во многом уникальная. В полной версии тебя ждут четыре расы, огромное количество техники и сложные тактические бои. Пока же – две ознакомительные миссии. Если же тебе ближе космические просторы, устанавливай демо ***Galactic Civilizations II: Dark Avatar*** – строй летательные аппараты, заключай союзы и сам же вероломно их нарушай.

Любителям гонок стоит обратить внимание на свежую игру **«*Адреналин 2: Час Пик*»**, **Gaijin Entertainment** и фирма **«1С»** предлагают принять участие в настоящем стритрейсинге по столице!

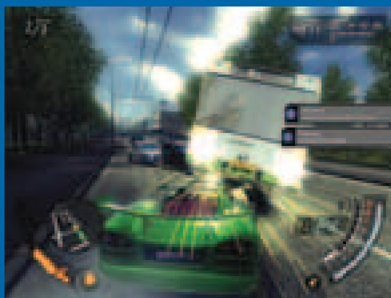
Не забыт, само собой, раздел игровых модификаций. Здесь правят был ***Close Quarters Battle 1.6,*** оригинальный мод, добавляющий ***Battlefield 2*** совершенно новый режим игры без использования техники, и киберпанковский **Dystopia v1** для ***Half-Life 2.*** Конечно, это не все, однако возможность всласть покопаться во всех картах, дополнениях и модах мы предоставляем тебе.

Самые свежие программы и shareware-игры ожидают своего почитателя в соответствующих разделах, а вот в «патчах» затаилась весьма актуальная заплаточка к игре ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***. Будь внимателен: в обмен на исправление ошибок и текстовых ляпов игра попросит начать путь сталкера сначала, сохраненные игры работать не будут.

На сладкое – рубрики «Киберспорт» с сюжетом о «сдвоенном» чемпионате **Samsung Euro Championship 2007** и финал Extreme Masters, а также «Путеводитель». Последний на удивление щедр, сегодня здесь хранятся гайды по ***Resident Evil 4***, ***Jade Empire*** и, конечно же, ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***.

Хорошего тебе настроения!

Адреналин 2: Час пик



Компания **Gaijin Entertainment** и фирма **«1С»** отпустили наконец в свободное плавание демо-версию игры ***«Адреналин 2: Час Пик»***. Доступен крупный участок Москвы, а именно район ВДНХ. Сюжет незамысловат – сестра главного героя забывает ключи на столике, что является отличным поводом прокатиться на навороченной тачке. Вначале предстоит добраться до указанной на карте точке, а уже на месте померяться силами с двумя оппонентами в режиме «кольцевой заезд». Помимо него в демо-версии доступны: спринт, челлендж, «анархия» и knock-out. Соблюдать правила дорожного движения не получится, а с многокилометровыми пробками придется бороться нажатой до упора педалью газа и различными адреналин-девайсами. Управление в игре довольно сложное – повороты получаются слишком резкими, поэтому массовых аварий просто не избежать. Геймеры смогут принять участие в нелегальных гонках под динамичные мелодии, да еще и на знакомых улицах нашей столицы. С выигранными в гонках деньгами можно отправиться в гараж и приобрести себе одну из четырех доступных машин.



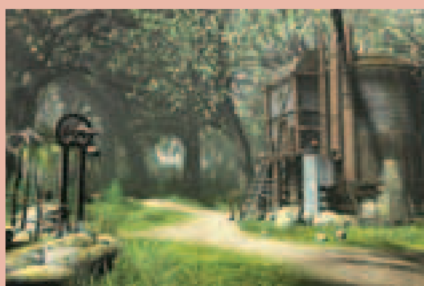
Galactic Civilizations II: Dark Avatar



Демо-версия ***Galactic Civilizations II: Gold Edition*** с новым дополнением ***Dark Avatar*** станет настоящим подарком для ценителей глобальных космических стратегий. Доступен однопользовательский режим, где можно провести сражение в галактике среднего размера. Играть предстоит только за сторону Terran Alliance, роль противников отведена Altarian Resistance и Krynn Consulate. Придется выбрать от одного до трех оппонентов с двенадцатью уровнями сложности и начать войну. Увы, развивать свою цивилизацию и покорять галактические просторы можно лишь 150 ходов. Геймеры будут моделировать собственные корабли, заключать дипломатические союзы или порабощать планеты, сражаться в уникальных мирах или создавать собственные. Симпатичная графика и прекрасная красная тактическая начинка прилагаются.



Aura 2: The Sacred Rings



Перед тобой демо-версия игры ***Aura 2: The Sacred Rings***, продолжение адвенчуры ***Aura: Fate of the Ages***. Главный герой должен доставить священные кольца в особое убежище, но по дороге он натыкается на таинственный мир и понимает, что артефакт нужно срочно вернуть хозяевам. Вначале геймеры окажутся возле разбитого корабля – придется решить несколько головоломок, чтобы воспользоваться рельсовым вагончиком и выбраться из тупика.

Классический для жанра квест геймплей, прекрасная графика с просторными локациями. По ходу прохождения демо-версии ты сможешь увидеть несколько сюжетных заставок. Полет в иную реальность будет сопровождаться телепортами, можно побывать в темных подземельях и закончить свое путешествие у дома в облаках. Простое управление и достойные спецэффекты.



Обитаемый остров: Послесловие



Демо-версия пошаговой стратегии по роману «Обитаемый Остров» братьев **Стругацких** от разработчика **Wargaming.net**, создавшего некогда игру ***Massive Assault***. В демо доступны всего две миссии из полной версии. Чтобы продлить удовольствие придется выложить несколько купюр за полноценную игру. А уже там, в релизе, тебя ждут: четыре расы со своими уникальными юнитами и технологиями – Страна Отцов, Хонти, Варвары и Островная Империя. Огромный выбор наземной техники, включая артиллерию и транспорт. Захватывающие сражения, требующие не только умения двигать мышкой, но и тщательного планирования каждого следующего шага. Приятные трехмерные ландшафты, четкие текстуры и динамическая смена суток. И, конечно же, фантастический сюжет, полный самых неожиданных поворотов.





НОВОСТИ

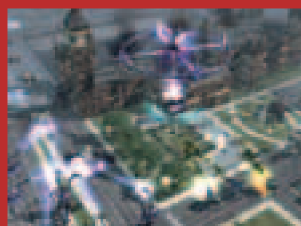
Совсем недавно отгремела выставка **GameX 2007**, в которой мы приняли самое активное участие, а отечественные разработчики уже вовсю готовятся к апрельской **КРИ**. При этом новостей хватает и без выставок: весна в этом году оказалась горячей порой для игровой индустрии. Один трейлер ***Grand Theft Auto 4*** чего стоит... Хватает и других проектов, о которых стоит упомянуть в этом выпуске новостей: ***Attack on Pearl Harbor, Fury, Penumbra: Overture, Pirates of the Caribbean Online, Ski Challenge 07, SpellForce 2: Dragon Storm, The History Channel: Great Battles of Rome, World of Chaos, The Path, Warhammer Online: Age of Reckoning, Battlefield 2142: Northern Strike, Field Ops, Hospital Tycoon.***



РЕВЬЮ

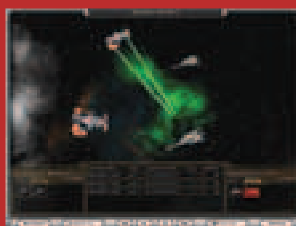
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Уже одинадцатый год нам вполне успешно продают одну и ту же игру. Пусть в набивший оскомину конфликт **GDI** и **NOD** вмешалась третья сторона, насекомообразные пришельцы, суть от этого изменилась мало. В итоге, с одной стороны, опостылевшее противостояние картонных армий, минимальные изменения в игровой механике и занудные десятиминутные видеобрифинги. С другой – а разве есть альтернатива? Кто сейчас делает RTS подобного размаха? Похоже, что никто – серия ***Command & Conquer*** заняла свою нишу и уступать ее никому не собирается. Хорошо это или плохо, мы обсудим в нашем видеообзоре.



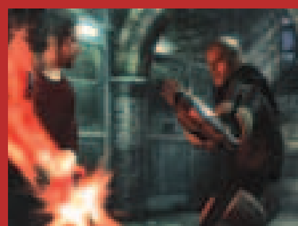
Galactic Civilizations II: Dark Avatar

Выдающийся адд-он в наше время редкость. Пусть ***Galactic Civilizations II: Dark Avatar*** и не полноценный сиквел, это ни в коем случае не является недостатком игры. Из несомненных плюсов проекта можно отметить огромное количество стратегических возможностей, отличный конструктор кораблей, удобный интерфейс и приятную музыку. Почти все нововведения в детище **Брэда Уордела (Brad Wardell)** удачны. За ними не замечаешь посредственной графики и отсутствия возможностей многопользовательских сражений в космосе. Перед тобой настоящий образец для подражания, о котором более подробно мы расскажем в нашем видеообзоре.



Infernal

Infernal изо всех сил пытается казаться «шутером с сюжетом», но при этом предпочитает развлекать игрока не дизайном уровней или интересной историей, а ордами беспросветно тупых противников. Убив очередную группу агрессивно настроенных служителей света, будь добр проследовать в следующую комнату и повторить там то же самое. При этом не забудь пополнить жизнь, высосав ее из павших врагов, и поднять с бездыханных тел оружие и ключи к запертым дверям. Стандартным головоломкам разработчики оставляют не слишком много места, и, вероятно, это правильное решение. Не нужно загружать ими игрока, занятого бесконечным уничтожением противников.



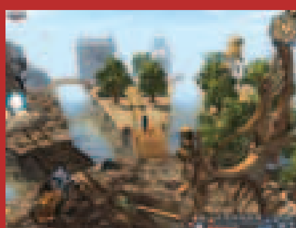
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Немногие мечтали бороздить просторы Тихого океана, будучи замурованными в подводную лодку вместе с тремя десятками лишенных солнца и хорошей еды мужиков. Однако создатели серии ***Silent Hunter*** на протяжении многих лет без устали рассказывают о том, что это не такое уж плохое времяпрепровождение. Тем более если взять на вооружение мощный графический движок, дать капитану полную свободу перемещения по виртуальной субмарине, а саму подлодку поместить в эпицентр военных действий Великой Отечественной. Пусть ***Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific*** не светит мировая популярность, четвертая часть известнейшей серии наверняка найдет своего поклонника.



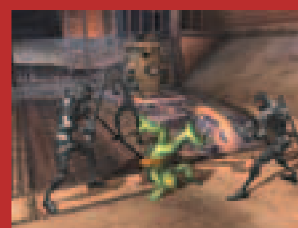
Silverfall

Похоже, клонированием ***Diablo*** сейчас не занят только ленивый. С одной стороны – замечательный ***Titan Quest*** и совсем недавно вышедшее дополнение к нему ***Immortal Throne***. С другой – ужасные ***Mage Knight***, ***Frater*** и ворох отечественных ***«Волкодавов»***. Французы презентуют свою версию киллера Diablo под названием ***Silverfall***. Не принеся в жанр ничего нового, Silverfall предлагает проверенное годами закликивание монстров, продолжительную одиночную кампанию и мультиплеер на 8 игроков. Вряд ли игра привлечет не знакомых с жанром action-RPG игроков, однако фанаты, скорее всего, будут довольны. Более подробно об игре Silverfall – в нашем видеообзоре.



Teenage Mutant Ninja Turtles

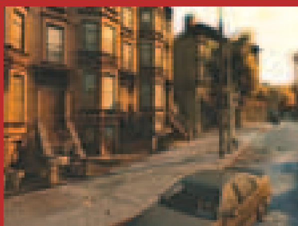
Издательство **Ubisoft**, не упустившее еще ни одного шанса подзаработать на своих бесчисленных лицензиях, добралась и до самого культового явления современной поп-культуры. Казалось бы, что может быть проще: скрестить знакомых героев из мультяшно-комиксовой вселенной с увлекательным игровым процессом серии ***Prince of Persia*** от той же Ubisoft? Фокус не удался на все 100%. По крайней мере, для широкой аудитории. Игра, вероятно, идеально подходит для младшей возрастной категории. Но для того, чтобы все 16 уровней прыгать по платформам и биться с возникающими ниоткуда врагами, нужно очень устать от хороших игр.



ПРЕВЬЮ

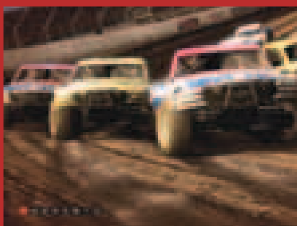
Grand Theft Auto IV

Поводом для видеопревью, посвященного грядущему хиту ***Grand Theft Auto IV***, стал первый трейлер, выпущенный самой **Rockstar Games.** Огромный город, тучи машин на дорогах, наземное метро и красивейшие тени. Ты заметил лишь это? Вероятно, и разработчики не моглипредположить, сколько информации из минутного ролика может получить внимательный зритель. Уже сейчас называют вероятное место и время предстоящих событий, спорят о том, кто оказался прототипом главного героя, перемывают косточки возможным миссиям, а представители власти традиционно рассуждают о безнравственности скандального проекта.



Colin McRae: DIRT

Судя по всему, разработчики не кривят душой, когда говорят о принципиально новом продолжении знаменитой гоночной серии. Уж казалось бы, что нового можно придумать в гоночном жанре? Оказывается можно. Динамичные и реалистичные гонки по бездорожью не должны разочаровать преданных поклонников. Огромное количество лицензий и гарантии самого **Колина МакРея (Colin McRae)** уже не раз убеждали нас в обоснованности самых смелых утверждений разработчиков. Может быть, в этот раз они скромничают? Об этом говорит и последний официальный трейлер, который послужил основой нашего видеопревью.



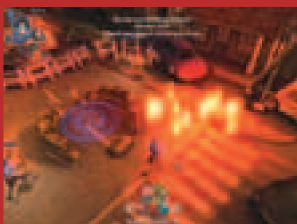
Medieval II: Total War Kingdoms

Такая игра, как ***Medieval II*** попросту не могла обойтись без официального дополнения. Отличная графика, великолепная анимация, эпические сражения. И вот перед тобой первые документальные свидетельства обещаний разработчиков. В ***Medieval II: Total War Kingdoms*** поклонники серьезных стратегий найдут четыре новых кампании за тевтонцев, американских индейцев, британцев и крестоносцев. Плюс целых 13 новых фракций! Герои-полководцы смогут продемонстрировать в бою специальные способности, а неприступные крепости обзаведутся самыми настоящими рвами. Кажется, нас ждет адд-он, вполне достойный оригинальной игры!



Monster Madness: Battle For Suburbia

Забавный экшен из разряда тех, что всегда пользовались и будут пользоваться популярностью. Прекрасный повод провести за компьютером несколько часов в выходные. Не пропусти, ты обязательно должен посмотреть эту игру. Забавный мультипликационный антураж здесь совершенно не противоречит отлично проработанной физической модели, а кооперативное прохождение, кажется, станет главной изюминкой геймплея. Разработчики, кроме того, обещают более 50 видов характерных для подобных игр противников и массу удовольствия, которое можно получить в процессе их уничтожения. Неужели ты еще раздумываешь, устанавливать или нет игру?





ОНЛАЙН

Lord of the Rings Online: The Shadows of Angmar

Джеффри Стифел (Jeffrey Steefel), исполнительный продюсер игры ***Lord of the Rings Online***, рассказывает о системе создания собственных предметов в игре. Ты услышишь интересные подробности о профессиях и специализациях, узнаешь, сможет ли игрок обучиться нескольким ремеслам и какие этапы необходимо преодолеть, чтобы персонаж смог собственноручно сделать меч.

Warhammer Online: Age of Reckoning

Тебя ждет увлекательный рассказ **Джереми Дейла (Jeremy Dale),** главного аниматора проекта о том, как в ***Warhammer Online: Age of Reckoning*** создаются игровые персонажи. Ты сможешь узнать, как аниматоры моделируют уникальные персоналии и передают характер героев и что приходится сделать для того, чтобы они естественно смотрелись в игре.

ИНТЕРВЬЮ

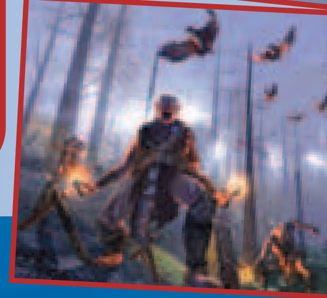
Репортаж с GameX

С 9 по 11 марта сего года в выставочном комплексе «Крокус Экспо» прошла первая международная выставка компьютерных игр и развлечений «GameX 2007». За три дня выставку посетило 47 тысяч человек, видеоматериал официально был отснят 10 (!!!) общероссийскими и московскими каналами (в том числе СТС, РТР и НТВ).
Специально для тех, кто не смог попасть на выставку **GameX 2007** в начале марта (ждем, кстати, объяснений почему отсутствовали), а также тех, кто хочет освежить в памяти наиболее важные ее события, мы подготовили специальный репортаж с выставки. С его помощью ты можешь стать очевидцем разнообразных шоу и конкурсов, увидеть лучшие стенды и услышать мнение посетителей о GameX.

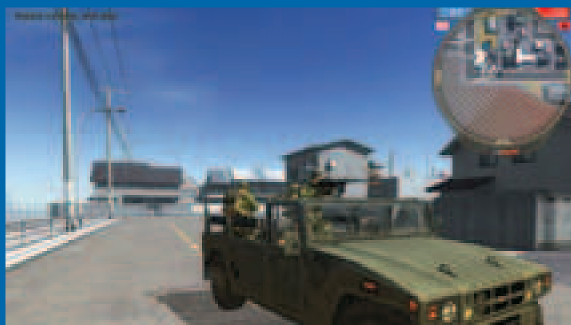




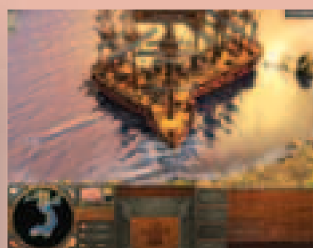




Close Quarter Battle 1.6



Раздел ***Battlefield 2*** редко обходится без модификаций, и нынешний диск не стал исключением. Мод, который мы предлагаем в этот раз, однажды уже появлялся на наших дисках. ***Close Quarters Battle*** относится к редкой категории модификаций для Battlefield 2, где роль техники в боях сведена к минимуму. Если учесть тот факт, что одной из главных фишек Battlefield 2 является как раз техника, подобный подход может показаться странным, но у этой концепции тоже есть поклонники, и игнорировать их невозможно. Совсем без техники боевые действия все же не обойдутся, но представлена она максимум бронеавтомобилями. Еще одной особенностью Close Quarters Battle 1.6 являются доступные стороны конфликта. Японские силы самообороны редко появляются в играх, а японский спецназ тем более, так что упускать редкую возможность повоевать за них не стоит. По сравнению с предыдущей версией увеличилось число карт с применением техники, а самое главное – появилась поддержка ботов: теперь можно поиграть и одному.



Age of Empires III

На сей раз все карты, попавшие в подборку, заточены под режим Skirmish. Как и в прошлый раз, их набралось шесть штук. Тем, кто любит много путешествовать, мы можем предложить карту ***New World Islands***. Она представляет собой сеть из четырех островов. Игроку в любом случае придется строить мощную армию и высаживать на вражеский остров десант, поскольку с моря уничтожить базу противника не получится.





Age of Empires III: The Warchiefs

В этот раз набралось всего пара проектов для ***Age of Empires III: The Warchiefs***, зато один из них, ***Orca Map Pack***, представляет собой набор карт. В этот набор вошли следующие работы***: Dry Lands, Green Valley TWC, Pandora's Box, Tower Nomad TWC*** и ***Windy Isles TWC***. В подборку попала карта ***The Defense of the Alamo Reviewed***, любителям сценариев с масштабными боями она наверняка понравится.





Armed Assault

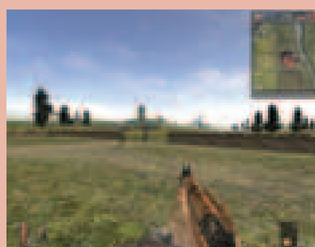
Без новых игр нынешний диск не обошелся. Главной новинкой стала ***Armed Assault***, игра, являющаяся логическим продолжением ***Operation Flashpoint***. Едва появившись, Armed Assault обрела армию поклонников среди модостроителей, большинство из которых пришло из коммьюнити Operation Flashpoint. В этот раз тебя ожидает несколько новых стволов, летательные аппараты и бронетранспортер.



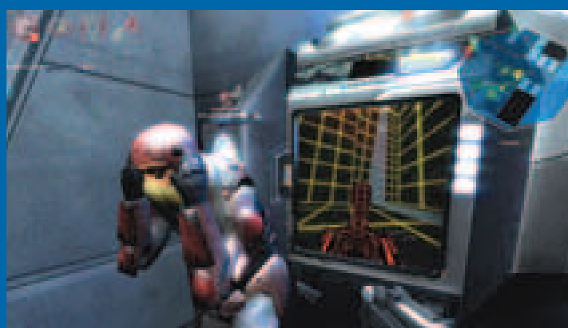


Battlefield 1942

Твоему вниманию предлагается модификация ***Battlefield High Definition v1.0***. Создан этот мод специально для тех, кого не устраивает дымка, снижающая видимость. Благодаря внесенным модом изменениям видимость значительно улучшится, что благотворно скажется на игровом процессе. Теперь врага не придется искать на ощупь, а саму цель можно будет обнаружить на значительных расстояниях.



Dystopia v.1

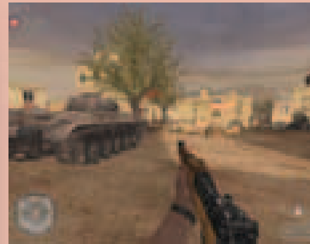


Киберпанковских модов выходило немалое количество, в том числе и для ***Half-Life 2***. Но лишь одна модификация стала не просто очередным проектом, а событием, которое запомнилось игрокам надолго. Речь идет о ***Dystopia***, вещи, которая, по версии авторитетного ресурса **ModDB**, заняла достойное место в десятке лучших модов прошлого года. Для тех, кто видит Dystopia впервые, напомним основные положения. Действие мода разворачивается в мрачном киберпанковом будущем, причем бои происходят, как правило, ночью. В роли агрессоров выступают отлично экипированные преступные группировки, им противостоят отряды элитных полицейских. Каждая сторона вооружена по последнему слову техники: вовсю используются бронескафандры, всевозможные гаджеты вроде модулей невидимости, ускорения бега или системы ночного видения. Главной же фишкой Dystopia становятся бои в киберпространстве. Одного только уничтожения врага мало для победы, весомый вклад вносят хакеры, которые взламывают вражеские терминалы.

Jedi Temple



В последнее время моддеры ***KOTOR II*** работают не покладая рук. В прошлом месяце у нас был шикарный мод с фабрикой роботов-убийц, в этом – новая планета. Конечно, из-за отсутствия редактора создать совсем новую локацию в игре нельзя, так что планета собрана из частей других уровней. Но зато как собрана! Итак, на навигационной карте теперь появляется новая точка – Корусант, на которой расположен Храм ордена Джедаев. Твой герой сможет тут освоить новые способности, выучить новый стиль боя на мечах, постичь новую технику обращения с Силой, потренироваться в отражении лазерных выстрелов мечом. Естественно, есть тут и ценные вещички, как для джедаев, так и для ситов.
Не обойдется и без кое-каких сюрпризов, будь начеку. Напоследок пару слов о сюжете. Он органично вписывается в общую картину игры, не противореча основной истории. Печально, но реплики героев в моде не озвучены, приходится довольствоваться текстом.



Call of Duty 2

Как и в прошлый раз, тебя ждет десяток карт для сетевого режима Call of Duty 2. Самой необычной работой стала карта ***mp_Death Star***. Ее создатель постарался воссоздать ангар Death Star; получилось очень похоже на оригинал. Также стоит отметить ***mp_Desertville Tunisia v1***: ее автору удалось создать по-настоящему масштабный город где-то в Тунисе, здесь без особых проблем разместится десяток игроков.

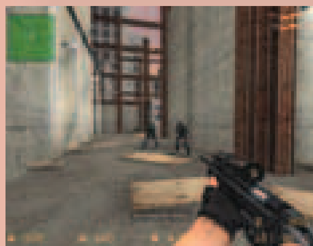




Company of Heroes

Как мы и обещали, объем дополнений для ***Company of Heroes*** вырос, причем ровно в три раза. Тебя ждет полтора десятка карт, начиная с дуэльных локаций и заканчивая масштабными сражениями, рассчитанными на восемь игроков. Любителям дуэлей советуем взглянуть на такие работы, как ***Battle of Falaise*** и ***The Castle of Zelda***, тем же, кто любит масштабные бои, стоит обратить внимание на карты ***Ruins Final*** и ***Wake Island***.





Counter-Strike: Source

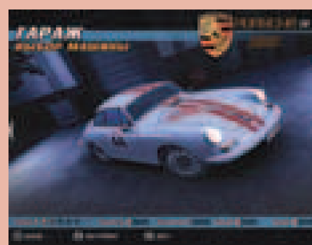
Подборка в этом месяце получилась довольно пестрой. Для режима Defuse вышли всего три карты, для классического ***Counter-Strike*** – вообще одна. Большую часть работ представляют уровни, заточенные под снайперские дуэли и простые перестрелки. Одной из таких работ является ***aim_Skyline***, действие которой происходит на территории строящегося небоскреба. Также советуем взглянуть на карты ***fy_Killzone*** и ***fy_Simpsons h 32***.





Crashday

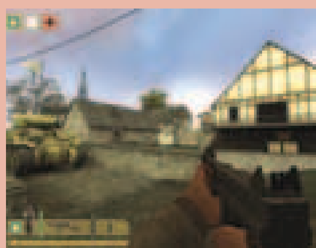
Коммьюнити ***Crashday*** долго приходило в себя после падения центральных ресурсов, посвященных игре, но все же без дополнений диск не остался. Больше всего от простоя пострадал раздел трасс: на диск попали всего два новых трека ***– all u can eat point to point race*** и ***Industrial fun fixed***. С машинами перебоев не было: тебя ожидают ***BMW Williams Car, False Mini Cooper S, Porsche 356B*** и ***Simca 1200s Bertone***.



Liberation 1941–45 1.08

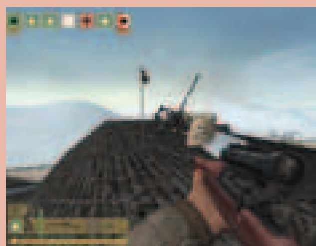


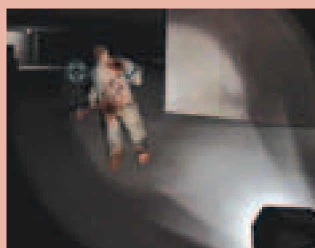
Мы продолжаем помещать на диск наиболее известные модификации для ***Operation Flashpoint: Resistance***. В мае мы празднуем годовщину победы в Великой Отечественной, так что появление на диске мода, посвященного этой войне, выглядит логичным. Твоему вниманию предлагается ***Liberation 1941–45 1.08***. Вероятно, это последнее обновление данной модификации в версии для Operation Flashpoint: Resistance. За время, прошедшее с выхода обновления 1.07, создатели мода внесли немало изменений и добавлений. Самым главным нововведением стала мини-кампания. Без новых юнитов, разумеется, не обошлось. Из нововведений особо стоит отметить тяжелый танк КВ-1С, минометы для обеих сторон, 76-мм полковое орудие, а также переработанную 45-мм противотанковую пушку, которую теперь можно перемещать силами расчета. Помимо собственных юнитов добавлена техника из других модов. Дабы ты не тратил время на поиск старых версий, мы положили на диск исходную версию ***Liberation 1941–45*** и все предыдущие обновления.



Day of Defeat: Source

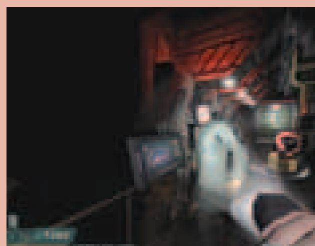
В нынешнюю подборку попали одиннадцать карт. Любителям подрывных работ можем порекомендовать карту ***dod_Renega2 b1***. Здесь американцам предстоит заложить немало бомб в немецкие укрепления. Также подрывникам посвящены карты ***dod_Plateau B3*** и ***dod_Domestic Disturbance***. Остальным советуем взглянуть на ***od_Abancourt 2, dod_Notorange final*** и ***dod_Queenstown b2a***.

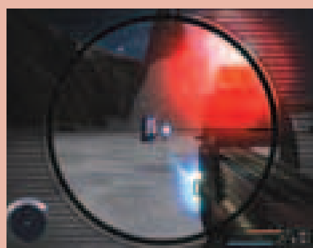




Doom 3

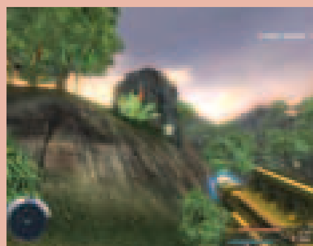
В этот раз мы предлагаем ***Parallax Mapping Mod v2.0*** – мод, изменяющий в лучшую сторону систему освещения в игре. Данная модификация предназначена для работы на видеокартах последнего поколения, на остальных же адаптерах эффект не будет заметен. Любителям сетевых боев подойдет карта ***Hyro Mini***, для одиночной игры предлагается работа ***UAC Corporate*** с прогулками по темным коридорам.

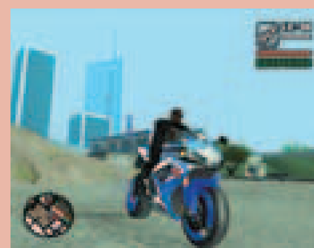




Far Cry

Карт в этот раз не будет, зато модификаций набралось две штуки. Первая, ***NewWave v3***, меняет все оружие на всевозможные бластеры, принцип действия которых сильно различается. Второй мод, ***Horus 9 v5***, является развитием NewWave v3, на этот раз работа заточена под одиночный режим. Воевать предстоит на поверхности другой планеты, куда занесло космический корабль главного героя.

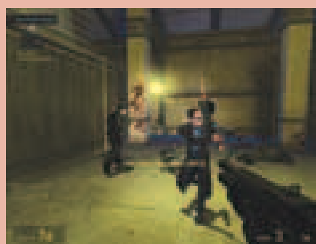




GTA: San Andreas

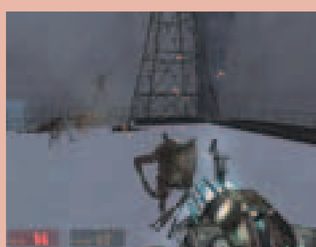
Впервые за долгое время число новых машин для ***GTA: San Andreas*** не добралось до четырех десятков. В это месяце коммьюнити сильно сдало позиции, даже ни одного приличного мода не появилось. Тем не менее три десятка машин все же набралось. Это меньше, чем обычно, но тоже немало. Тем, кто предпочитает два колеса, мы предлагаем ***2006 Suzuki 600 GSXR, Lowrider*** и ***Yamaha Vmax v2***.

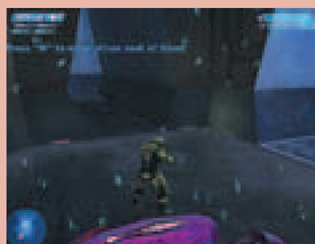




Half-Life 2

Модификаций, как и в прошлый раз, набралось ровно две штуки. Вторым номером выступает ***Synergy v2.3 Full*** – мод, созданный специально для любителей коллективного прохождения. В отличие от аналогичных работ в Synergy v2.3 Full предлагается проходить не штатные карты, а совершенно новые локации. Кроме того, расширен список персонажей, отличных друг от друга набором оружия и запасом жизни.

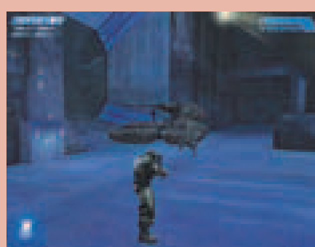




Halo: Combat Evolved

Мы нашли для тебя программу, которая переключает камеру от «вида из глаз» на «вид из-за спины». При этом прицеливание работает все также хорошо, как и при виде от первого лица.

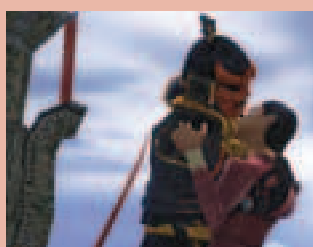
Ты спросишь: зачем? Да мы тоже сначала не понимали, но поиграли и поняли, что новый режим позволяет иметь гораздо больший угол обзора и вовремя пресекать попытки противника зайти с флангов.





Jade Empire

Как всегда, дизайнеры из **Bioware** самую красивую модель в игре сделали для главного злодея. И, как всегда, поиграть за крутейшего парня в черном страсть как охота. После установки ***Death Hand as PC*** Рука Смерти заменит монаха Зенга и станет, таким образом, вполне себе играбельным персонажем. Никаких суперспособностей у Руки Смерти нет, он развивается абсолютно так же, как и все другие персонажи.

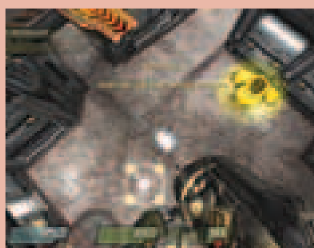




Microsoft Flight Simulator X

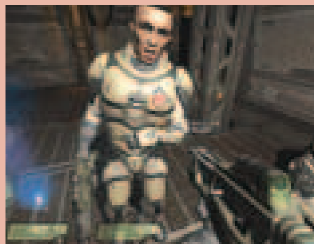
Любителям ***Microsoft Flight Simulator X*** мы приготовили немало интересного. Тем, кто другим самолетам предпочитает пассажирские лайнеры, мы предлагаем ***Boeing 737-800 V1.0 Basepack, Boeing 747SP House Colours, DC-4, Hawker 800 Raytheon*** и ***Piaggio P-180 v2.0***. Без военной тематики также не обошлось: представляем стратегический бомбардировщик ***B-2A Spirit*** и штурмовик ***Sepecat Jaguar***.

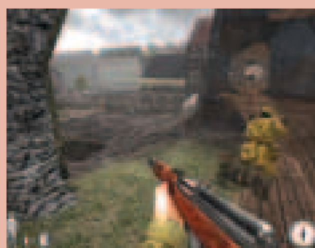




Quake 4

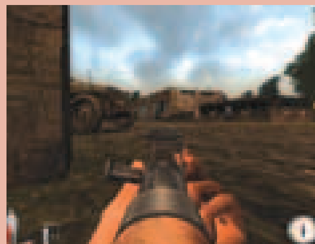
В разделе ***Quake 4*** тебя ожидают два мода. Первый, ***Marine Camo***, предназначен для тех, кому хочется больше реализма. Благодаря этой модификации, все морпехи получают камуфляжную форму. Вторая работа, ***Q4PowerMod***, создана для тех, кто любит мощное оружие с большим боезапасом. Игроки в ***Q4PowerMod*** стали бегать гораздо быстрее, кроме того, половина типов оружия серьезно переделана.





Red Orchestra: Ostfront 1941–45

Для любителей танковых баталий мы приготовили три карты: ***ro_Gorlitz Beta 3, ro_Minsk 1944 Beta 2*** и ***ro_Minsk Outskirts 1944 Beta 2***. Для тех, кто предпочитает сражения исключительно силами пехоты, тоже есть немало интересного. Особо стоит отметить такую карту, как ***ro_Warsaw 2***: любителям городских боев она наверняка понравится. Кроме того, не пропусти обновленную ***ro_EnemyAtTheGates***.





rFactor

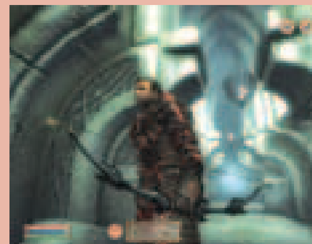
Как и в прошлый раз, тебя ожидают три модификации. Первая из них, ***Toyota Atlantics 2005 v2.0 Final***, создана для поклонников «формул» и предлагает попробовать себя в роли пилота одноименной серии. Второй мод, ***TPSCC v1.0***, адресован любителям серии NASCAR. Что касается третьего мода, то ***Union R.L.X. 2.0*** включает сразу три серии – гонки на спортпрототипах, на Porsche 911, а также на BMW.





The Elder Scrolls IV: Oblivion

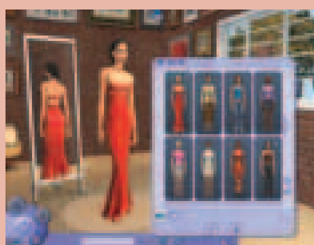
В этот раз на диск попало более двух с половиной десятков плагинов. В нынешней подборке набралось немало луков: тебя ждут ***Doomshard bow 1.3, Nico's Dreadweave Bow and Arrows 1.1*** и ***Nico's Quinga Bows 1.1***. Также советуем взглянуть на плагин ***Immersive Interface 1.03***. Эта полезная штука заметно уменьшает панель интерфейса. По твоему желанию панель может висеть сбоку или по центру.





The Sims 2: Family Fun Stuff

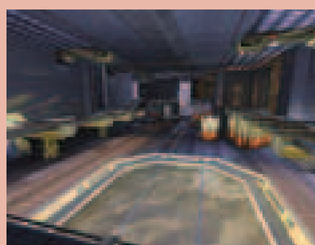
Вслед за ***Nightlife*** и ***University*** диск пополнился еще одним адд-оном для одной из самых популярных игр современности. Твоему вниманию предлагаются дополнения для ***The Sims 2: Family Fun Stuff***. Большую часть адд-онов традиционно составляют непосредственно сами симы, коих набралось с десяток. В скором времени мы начнем выкладывать дополнения и для более свежих адд-онов к ***The Sims 2***.





Unreal Tournament 2004

С картами в этом месяце снова перебои, зато мы можем порадовать любителей ***Unreal Tournament 2004*** модификацией. Твоему вниманию предлагается ***Ballistic Weapons v2.0***, самая свежая на сегодняшний день версия мода ***Ballistic Weapons***. Создатели ***Ballistic Weapons*** поставили цель заменить игровое оружие новыми, более реалистичными образцами. Включены новые режимы игры, например рукопашный бой.





Warcraft III: The Frozen Throne

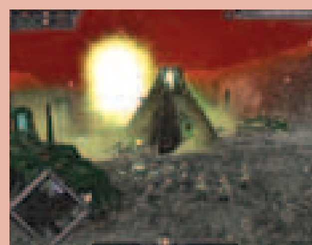
Как и в прошлый раз, в подборку попала карта, где морпехи из ***Starcraft*** воюют с бесчисленными толпами нежити. Называется эта работа ***Night of the Dead II Final v1.3***. Также с зомби придется воевать на карте ***SWAT vs Resident Evil v1.7.1***, но вместо морпехов предстоит играть хрупкой девушкой, владеющей убийственными приемами карате. Кроме того, ищи карты ***Island Settlers*** и ***Eternal Guardians v1.65f***.





Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

Помешательство на тему ***Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade*** продолжается. В этот раз карт набралось аж восемнадцать штук, и это не предел. Плюс для ***Dark Crusade*** стали появляться модификации, одной из первых стала ***Tyranid Mod 0.4***. Как можно понять из названия, основной целью создателей мода является добавление в игру расы Тиранидов.

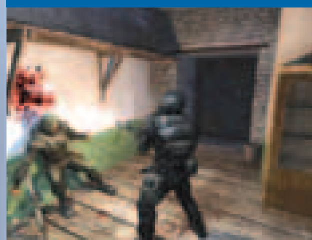


БАЗА DVD



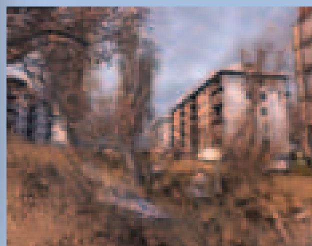
Даже если ты аккуратно складываешь DVD **«РС ИГР»** по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.
А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

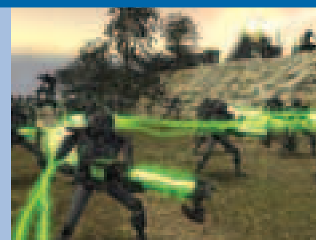
ПАТЧИ



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0001 RU

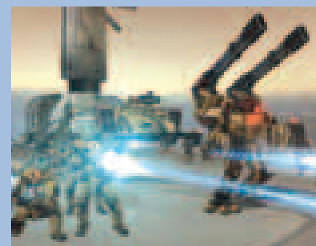
Оперативно подоспевший первый патч исправляет большое количество ошибок, приводящих к вылету игры в сетевом режиме. Кроме того, он устраняет серьезные баги, связанные с консольными командами и игровыми предметами. Оптимизирована работа загрузки процессора и видеокарты, решена проблема «залипания» кнопок. Ставим? Несомненно!





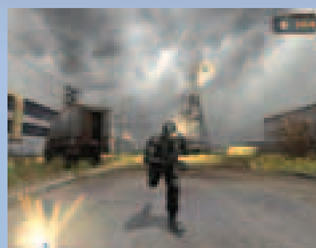
Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade v1.20

Очередное обновление от **Relic Entertainment** вносит серьезные изменения в баланс игры, полоски здоровья теперь показывают общее состояние всех членов отряда, изменена скорость производства энергии. Добавлены карты "**Tartarus Center**" и "**Fear**", еще три подверглись редактированию, исправлено более 20 ошибок – теперь игра бежит еще глаже.

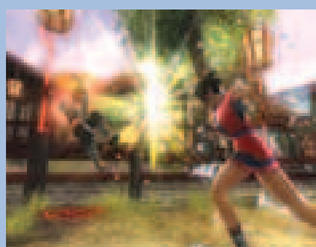


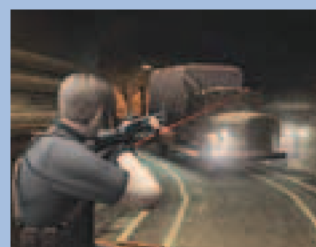
ПУТЕВОДИТЕЛЬ



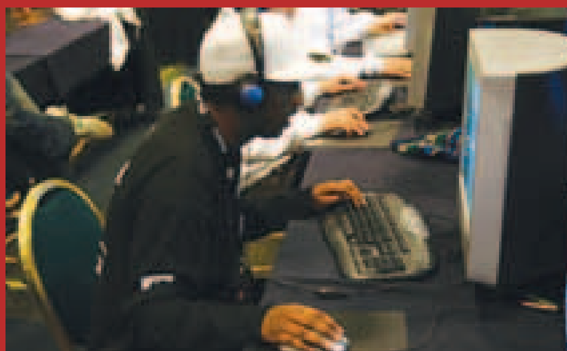


Даже почти летняя погодка за окном, пение птичек и оживающая природа не способны оторвать хардкорного геймера от любимого хобби – компьютерных игр. И пускай у кого-то на носу сессия, сдача квартального плана или вступительные экзамены – развлечения по ту сторону экрана все равно будут отнимать уйму свободного времени. Тем более достойные развлечения. Начало этого года отметилось несколькими действительно стоящими проектами: ***Resident Evil 4***, ***Jade Empire*** и, конечно же, ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***. По всем ним мы подготовили обширные гайды и кое-какие дополнительные материалы. Возможно, в номер успеет попасть и прохождение ***The Secret Files: Tunguska***.
На следующий месяц запланированы материалы по "это-наше-все" ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** и "посмотрим что за острова" ***The Elder Scrolls: Shivering Isles***.
Оставайся на нашей волне!





КИБЕРСПОРТ



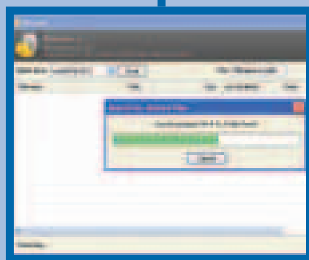
Центральным событием месяца стал фантастический по накалу страстей «сдвоенный» чемпионат **Samsung Euro Championship 2007** и финал **Extreme Masters**. Состав участников обоих турниров был практически одинаковый, однако результаты поразили даже видавших виды «киберов»! В финале SEC 2007 встретились поляки из **Pentagram** и мастера мышки и клавиатуры из Швеции – **SK-Gaming**. К всеобщему удивлению, скандинавы оказались сильнее! Последний раз SK-Gaming становились победителями турнира такого уровня довольно давно. Однако поляки смогли реабилитироваться в рамках Extreme Masters, где стали чемпионами в финале, честно обставив своих соперников из **H2k Gaming**. Демки с обоих турниров ты найдешь в соответствующем разделе рубрики «Киберспорт»! Также не забудь оценить преимущества лучшего проигрывателя демо-записей – ***Seismovision***, который уже ждет тебя в разделе «Софт».

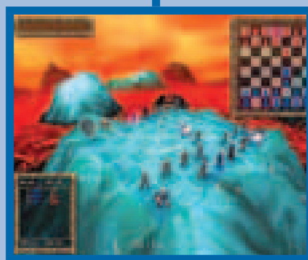
СОФТ

SHAREWARE/FREEWARE

Recuva 1.01.043 Beta

Совершено бесплатная программа небольшого размера поможет быстро восстановить удаленные файлы. Все что для этого нужно – это определить область поиска, например жесткий диск или flash-карту, после чего *Recuva* выведет список файлов и отобразит вероятность их восстановления. Можно отыскать скрытые файлы.



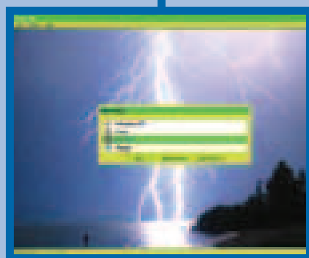


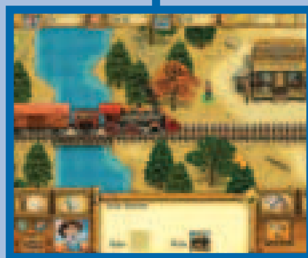
War Chess

Превосходные трехмерные шахматы с оригинальными фигурами, среди которых рыцари, эльфы, гномы, скелеты, маги и другие сказочные существа. Отличная анимация сражений – тут можно увидеть как смертельные удары мечом, так и красивейшие магические заклинания. Помимо классической доски можно выбрать игровое поле, например кладбище!

BootIt Next Generation 1.80a

Данная программа позволяет устанавливать на один компьютер несколько операционных систем. ***BootIt Next Generation*** легко работает с популярными файловыми системами, поддерживает диски большого объема, содержит множество утилит, которые, к примеру, могут создать образы разделов и установить на них защиту.



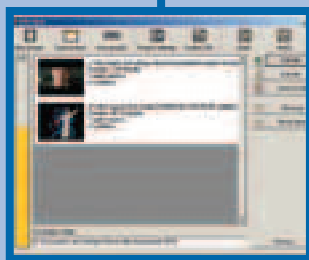


Westward

Симпатичная стратегия, в которой геймеры смогут побывать в роли градоначальника обычного поселения на Диком Западе. Предстоит искать воду, возводить дома, предварительно нарубив деревьев, следить за численностью и обеспечением граждан. Кроме того, придется гоняться за бандитами, которые только и делают, что крадут золото.

DVD Flick 1.2.1.3

Основная функция программы – это преобразование видео форматов в стандартное DVD-видео, которое проигрывается на обычных DVD-плеерах. Имеется возможность изменения размера кадра и частоты, можно записать полученное на диск или создать ISO-образ. Поддерживается большинство популярных форматов. Удобный интерфейс и простое использование.



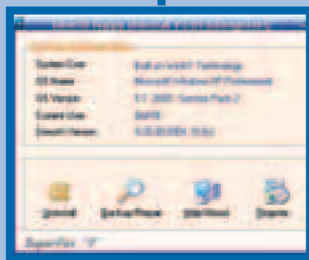


Aveyond

Жанр RPG – редкий гость раздела, а тем более если это такая красочная игра, как ***Aveyond***. Ее главная героиня – девочка, попавшая в рабство, случайно овладевшая древней магией. Предстоит исследовать сказочный мир и раскрыть тайну темного пророчества. Геймеры смогут уничтожать монстров, развивать своего героя, выполнять квесты и продвигаться по сюжету.

DirectX Happy Uninstall 3.95

Иногда бывает, что с любимой игрой устанавливается и **DirectX**, но не всегда он бывает исправен, а удалить его из операционной системы не так и просто. Именно для этого существует программа ***DirectX Happy Uninstall***, которая безопасно и быстро удалит DirectX. Причем поддерживается работа и с последними версиями.



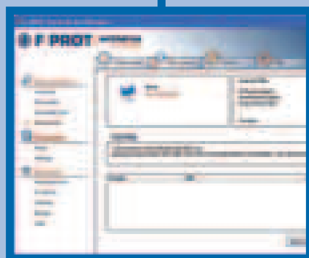


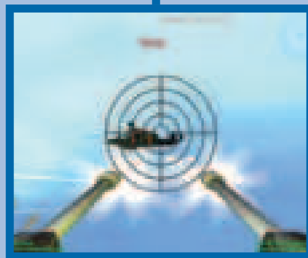
Fizzball

На небольшом необитаемом острове животные начали голодать, и только один профессор смог создать прибор для безопасного кормления бедолаг. Перемещаясь по рельсам на тележке, тебе нужно обстреливать деревянные ящики, чтоб зверушки смогли добраться до долгожданной еды. Однако следует хорошо целиться, чтоб не повредить самих голодающих.

F-Prot Antivirus 6.0.6.3

Удобная программа для защиты компьютера от вирусов и троянов. ***F-Prot Antivirus*** умеет сканировать области жесткого диска, проверять активность приложений, поддерживает работу по расписанию, обладает интуитивным интерфейсом. Работает со всеми версиями операционной системы. Обновляется через Интернет.





Gunner 2

В этой игре геймеры смогут оказаться за штурвалом истребителя и уничтожать вражеские самолеты в трех оригинальных режимах. В первом можно поучаствовать в сражениях Второй мировой со стареньким вооружением. Во втором представлены современные воздушные суда с внушительными пушками. А третий – битва против космических захватчиков.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упоковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО:

Превью:
- Grand Theft Auto IV
- Colin McRae: DIRT
- Medieval II: Total War Kingdoms
- Monster Madness: Battle For Suburbia
- Spider-man 3: The Game

Ревью:
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Galactic Civilizations II: Dark Avatar
- Infernal
- Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
- Silverfall
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Смерть шпионам
- The Sacred Rings: Aura 2

Новости:
- Fury
- Penumbra: Overture
- Pirates of the Caribbean Online
- SpellForce 2: Dragon Storm
- The History Channel: Great Battles of Rome
- World of Chaos
- The Path
- Warhammer Online: Age of Reckoning
- Battlefield 2142: Northern Strike
- Field Ops

Трейлеры:
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Attack on Pearl Harbor
- Battlefield 2142: Northern Strike
- BioShock (2 ролика)
- Clive Barker's Jericho
- Combat Mission: Shock Force (2 ролика)
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars
- DIRT: Colin McRae Off-Road (2 ролика)
- Fantastic 4: Rise of Silver Surfer
- Fury
- Genesis Rising: The Universal Crusade
- Gods & Heroes: Rome Rising
- GTA IV
- Hospital Tycoon
- Infernal
- King of Clubs
- Lineage II: The Chaotic Throne (2 ролика)
- Medieval II: Total War Kingdoms
- Meet the Robinsons
- Overlord
- Penumbra: Overture (2 ролика)
- Pirates of the Caribbean Online
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb
- Sam & Max Episode 5: Reality 2.0
- Savage 2: A Tortured Soul
- Speedball 2
- SpellForce 2: Dragon Storm
- Tales of Pirates
- The History Channel: Great Battles of Rome
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (3 ролика)
- TMNT: The Video Game
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (2 ролика)
- Warhammer Online: Age of Reckoning

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Адреналин 2: Час пик
- Aura 2: The Sacred Rings
- Galactic Civilizations II: Dark Avatar
- Обитаемый остров: Послесловие
- Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

ДОПОЛНЕНИЯ:
- Age of Empries III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Doom 3: Resurrection of Evil
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Flight Simulator X
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II – The Sith Lords
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Family Fun Stuff
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

TOP 10:
- Battlefield 2
- Close Quarter Battles 1.6
- Far Cry
- Horus 9 v5
- Half-Life 2
- Dystopia v.1
- Synergy v2.3 Full
- Operation Flashpoint: Resistance
- Liberation 1941-45 1.08
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II – The Sith Lords
- Jedi Temple
- rFactor
- Toyota Atlantics 2005 v2.0
- Union R.L.X. 2.0
- Unreal Tournament 2004
- Ballistic Weapons v2.0
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade
- Tyranid Mod 0.4

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 7.3 Vista 32-bit
- ATI Catalyst 7.3 Vista 64-bit
- ATI Catalyst 7.3 Win2000 XP 32-bit
- ATI Catalyst 7.3 XP Pro 64-bit
- Creative Sound Blaster Audigy 2.12.0002 (Vista)
- DirectX 9.0c (Февраль 2007)
- ForceWare 97.94 Windows XP (8800)
- Forceware 101.70 Vista 32-bit
- Forceware 101.70 Vista 64-bit

ПАТЧИ:
- Age of Empires III v1.11 RU
- Age of Empires III: The WarChiefs v1.03 RU
- Battlefield 2142 v1.20 – v1.24a beta
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars v.1.03 RU
- Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера v2.01 RU
- Инстинкт v1.1 RU
- Корсары: Возвращение легенды v1.1 RU
- Maelstrom v1.01 RU
- Need for Speed Carbon v1.3 RU
- Стальные монстры: Союзники v1.11 RU
- Quake 4 v1.4.1 beta
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0001 RU
- Warhammer: 40.000: Dawn of War: Dark Crusade v1.11 – v1.20
- Warhammer: 40.000: Dawn of War: Dark Crusade v1.20 – v1.20R
- World of Warcraft v2.0.10 – v2.0.12 UK
- World of Warcraft v2.0.10 – v2.0.12 US/AU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Базы читов:
- CheatBook DataBase 2007
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 7.2
- CheMax Rus 6.0

Чит-программы:
- ArtMoney SE 7.22
- Cheat 'O Matic 0.99a
- CheatFinder v1.0
- DetectiveStory build 5496
- Game Cheater 1.2
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- Trainer Maker Kit Rus 1.51
- WinHEX 11.5 SR-3

Сохраненные игры:
- Company of Heroes

DVD

- FIFA 07
- Lego Star Wars II: The Original Trilogy
- Need for Speed Carbon
- ParaWorld
- Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- Silverfall
- Test Drive Unlimited
- The Settlers II: The Next Generation
- UEFA Champions League 2006-2007

Трейнеры:

- Alien Shooter: Vengeance
- Механоиды
- City Life: World Edition
- El Matador
- Frontline: Fields of Thunder
- Infernal
- Jade Empire: Special Edition
- Mage Knight Apocalypse
- Neverwinter Nights 2
- Prey
- Rayman Raving Rabbids
- Red Ocean
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2 штуки)
- Silverfall
- The Guild II
- The Punic Wars
- Titan Quest: Immortal Throne
- Vivisector: Beast Within
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

SHAREWARE:

- Atlantis Sky Patrol
- Aveyond
- Crimsonland
- Delivery King
- Meteor
- Fizzball
- Gunner 2
- Храбрые гномы: назад за сокровищами
- Little Bombers Returns
- Мастер Буррер
- Ricochet Lost Worlds: Recharged
- Рики и Мики спешат на помощь
- Роббокс
- War Chess
- Westward

СОФТ:

Свежий софт:

- ClamWin Free Antivirus 0.90.1
- F-Prot Antivirus 6.0.6.3
- RemoveIT Pro v4 - SE
- Trojan Remover 6.5.9
- Backup To DVD/CD 5.1.206
- Nero CD-DVD Speed 4.7.5.0
- ACDSee 9.0.108
- AKVIS Decorator 1.2
- AKVIS LightShop 1.2
- AKVIS Sketch 3.0.836
- RasterVect 12.0
- Screenshot Creator 2.0
- SWF Toolbox 3.1.12.153
- FileZilla 3.0.0 Beta 7
- GetRight Pro 6.2a
- Shareaza 2.2.5.1 Alpha 03.09
- Skype 3.1.0.150
- ZoneAlarm Pro 7.0.337.000
- BIOS Agent 3.62
- CreateInstall Light 4.6.2
- MOBILedit! 2.3.0.7
- PowerArchiver 2007 10.0
- SBMAV Disk Cleaner Lite 2.6
- System Information for Windows 1.67
- VerseQ 2007 New Year Edition
- WinScrab 1.0
- Your Uninstaller! 2006 5.0.0.345
- Aidsoid SWF to EXE 1.09
- BSPlayer 2.16.945
- DVD Flick 1.2.1.3
- GOM Player 2.1.2.3406
- mpTrim 2.13
- Sompy MovieEncoder 1.0.0314
- DiskInternals Flash Recovery 2.51
- DiskInternals Uneraser 2.9
- NTFS Recovery 1.8
- O&O UnErase 4.1.1419
- Recuva 1.01.043 Beta
- BootIt Next Generation 1.80a
- CleverCache 6.1.2332
- DirectX Happy Uninstall 3.95
- EVEREST Ultimate Edition 3.80.945 Beta
- NVIDIA BIOS Editor 3.3
- PowerStrip 3.74.582 Beta
- RapidDriver 2.1.5.2
- System Mechanic Pro 7.1.7
- True Launch Bar 4.1.5 RC
- WindowBlinds 5.5 build 93
- WinTools.net Professional 8.2.1
- XPize 4.6 RC

СОФТ-СТАНДАРТ:

- ATV Flash Player 1.3
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.3.03260
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus 2007 2.00.01
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.45 Alpha 2
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.70 Beta 6 Rus
- WinZip 11.0.7313
- Internet Explorer 7.0 RU Final
- Mozilla Firefox 2.0.0.3
- Opera 9.10 International
- CloneDVD 4.0.14
- Nero Burning Rom 7.8.5.0
- UltraISO Premium 8.6.1.1985
- Virtual CD 8.0.0.6
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 8.0.0
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.62a
- ICE Book Reader Pro 8.7.2
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.70
- XP Codec Pack 2.0.7.1
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.3.1.1077
- ReGet Deluxe 4.3.287 Beta
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.13.02
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.10 Rus
- The Bat! Pro 3.98.4
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 4.1.0
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ Lite 4.14 build 1839 Russian
- Miranda IM 0.7 Alpha 21
- mIRC 6.21
- QIP Build 8010
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.56
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- TranslateIt! 4.5
- DivX Player 6.4.1 Beta
- QuickTime 7.1.5
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN:

- Человек-паук: враг в отражении (Spider-Man 3)
- Пираты Карибского моря: На краю света (Pirates of the Caribbean: At Worlds End)
- Паприка (Paprika)
- Appleseed: Ex Machina
- 28 недель спустя (28 Weeks Later)

РЕТРО:

- Sam & Max Hit the Road Скриншоты

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II* – работают далеко не все карты. *The Sims 2* – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка *Call of Duty* – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. *Quake 4* – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. *Star Wars: Empire At War* – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же *Operation Flashpoint* и *Battlefield 1942* переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. Ко всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе Софт-стандарт на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не целиком заполнены – написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8.500.000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайт.

КОНКУРС

Конкурс завершился! Компания **Electronic Arts** и журнал **«PC ИГРЫ»** поздравляют финалистов и благодарят всех участников конкурса.
7 апреля **10 победителей отборочного этапа** собрались в одном месте в одно время, чтобы побороться за главный приз. В увлекательной интеллектуальной викторине определился победитель конкурса. Им стал **Алексей Голычев** из г. Красноярска. Именно он отправится в **тур по ведущим студиям компании Electronic Arts!**

ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

EA Montreal, downtown Montreal, Quebec, Canada

EA Redwood Shores, Redwood City, California, USA

EA Canada, Vancouver, British Columbia, Canada

EA LA, Los Angeles, California, USA

Правильные ответы на вопросы отборочного тура:

I этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-б; 5-в; 6-в; 7-а (или 1995г.); 8-б; 9-в; 10-а

II этап: 1-б; 2-в; 3-а; 4-в; 5-б; 6-в; 7-а; 8-в; 9-в; 10-а

III этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-а; 5-б; 6-б; 7-в; 8-б; 9-а; 10-в





Другим участникам финальной игры **достались ценные призы:**

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!



ЭТО СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ БЫВАЕТ РАЗ В ЖИЗНИ!

* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey, England

Criterion, Guildford, England











Суперфинал прошел в Москве 7 апреля!

Отчет о суперфинале будет опубликован в №06'2007!



Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

Что ж, практически все крупные релизы плавно перенесли на конец лета или осень. Конечно, в июле пройдет **E3**, где появится несколько громких анонсов. А до этого времени нам придется изучать наследие прошедших лет, которое по каким-то причинам еще не появилось на магазинных полках. В первую очередь пройдемся по самым главным ролевым играм: ***Hellgate: London*** и ***Two Worlds***. Жди самые подробные отчеты о состоянии разработки этих двух потенциальных хитов. Надо сказать, внешне Two Worlds разительно изменилась. Вспомним первые скриншоты, поражавшие воображение. Тогда даже ***Oblivion*** казался жалким заморышем. И что же? Теперь игра «скатилась» едва ли не до уровня ***Gothic II***! Быть может, этот недостаток сгладит оригинальный геймплей? Это ты и узнаешь из статьи.

Не забудем и экшены. О ***World in Conflict*** мы писали достаточно давно и совсем немного. Настала пора исправить это недоразумение. Ведь игра, похоже, будет стоящая. Если только разработчики не подведут. Не менее занятным кажется шутер ***Frontlines: Fuel of War*** от **Kaos Studios** и **THQ**. А еще мы посмотрим, что же там придумали авторы ***The Guild 2: Pirates of the European Seas*** – небезынтересного дополнения к неплохой игре. Увы, ошибки программного кода многим помешали этой зимой получить удовольствие от второй части. Быть может, аддон окажется спасением?

Впрочем, без рецензий номер, конечно же, не останется. Мы уже познакомились с ***UFO: Afterlight***. Теперь настала очередь детально изучить ***UFO: Extraterrestrials***. Она больше всех конкуренток похожа на тот самый – первый – X-Com. Глядишь, на радость фанатам разработчики возродят дух именитой серии и интерес к ней.

Kheops Studio оставила в покое Жюля Верна и переключилась на Стивенсона. Вольное изложение «Острова сокровищ» получило название ***Destination: Treasure Island***. Выглядит игра многообещающе; посмотрим, встанет ли она в один ряд с ***Voyage: Inspired by Jules Verne*** и ***Return to Mysterious Island*** – отличными адвенчурами от этой французской компании.







ДО ВСТРЕЧИ 30 МАЯ



www.pc-games.ru



ВЕДЬМАК®

— ROLE-PLAYING GAME —







ВЕДЬМАК • EMPIRE EARTH 3 • C&C 3: TIBERIUM WARS • TES IV: SHIVERING ISLES • КОРСАРЫ: ВОЗВРЕЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ • LOTR ONLINE



№ 5 (41) • МАЙ • 2007